

TOP SECRET
cena 15.000
MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH
MAJ • CZERWIEC
'93
16/3
Index 379859
UPIÓR
JEST TAKTYCZNIE
STREET FIGHTER
SLICKS
HARRIER

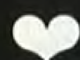
...za miesiąc przyjedzie Aleksander z nowym Top Secretem...













Od przybytku głowa (nie) boli

Witam się z Wami po raz ostatni w dwumiesięczniku Top Secret. Po przeczytaniu pierwszego zdania niektórzy już zacierają rączki - nie będzie TS więcej, dobrze im tak! Inni zapewne płaczą - co my bez was, naszych przewodników w ciemności, poczniemy! Spoko, spoko, nie ma powodów ani do płaczu ani do zacierania rączek. To, że witamy się po raz ostatni w dwumiesięczniku Top Secret, nie znaczy wcale, że TS znika z powierzchni Ziemi. Od poprzedniego numeru wychodzimy jakby nieco częściej (mam nadzieję, że dało się to zauważyć), a od przyszłego numeru już zupełnie legalnie i ochoczo będziemy miesięcznikiem. Wprawdzie nie umiem jeszcze napisać kiedy będziemy wychodzić (np. trzeci piątek miesiąca), ale już lada moment i taką informacją będziemy dysponować. Nie omieszkam się nią wtedy z Wami podzielić.

Wydawanie miesięcznika oznacza dla nas dwa razy więcej pracy - i możliwość opisania dwa razy większej liczby gier. To ten przybytek, od którego (podobno) głowa nie boli. Jak kogo.

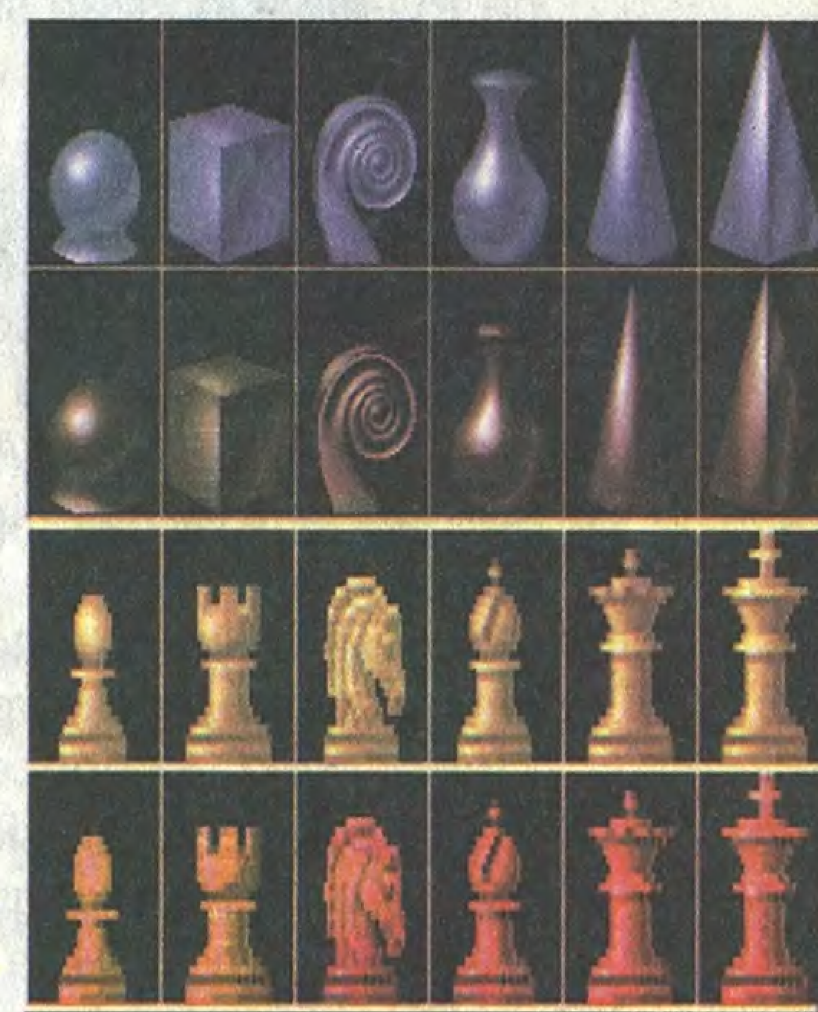
Minął właśnie niedawno rok od naszego pierwszego spotkania. Udało nam się przez ten czas wydać sześć numerów TS, co jak na dwumiesięcznik nie jest złym wynikiem (bywały lata, w których TS wychodził raptem pięć razy). Co nieco także przytyliśmy (przynajmniej pismo, ja podobno schudłem) i dorobiliśmy się kilku mniej lub bardziej stałych rubryk, chyba ciekawych. Planujemy - ma się rozumieć - dalsze zmiany (w tym numerze pojawia się po raz pierwszy rubryka Jest Taktycznie, pod mniej lub bardziej światłym przewodnictwem Sir Haszaka). Takich mniejszych lub większych kroczków w różnych kierunkach możecie oczekiwać również w następnych numerach. Z okazji jubileuszu rocznej pracy nad światełkiem naszego i waszego życia urządziłem sobie mały przerywnik w pracy. Przyszedł Kopalny z jakąś brzęczącą torbą. Głowa rozbolała mnie jeszcze bardziej.

Teraz z nieco innej beczki. Ostatnio znowu nieśmiało wraca pod obrady Sejmu sprawa ustawy antypirackiej. Zaproponowane podczas posiedzeń Komisji Kultury poprawki dawałyby - gdyby zostały uchwalone - możliwość wsadzenia do pudła na kilka lat osób kopiujących programy. Wprawdzie nie wiadomo co ostatecznie trafi pod obrady Sejmu, i co z tego uda się zrobić posłom po wprowadzeniu trzystu sześćdziesięciu pięciu poprawek (po jednej na każdy dzień roku), a kiedy jeszcze ustawa dojdzie do Senatu, który też będzie miał własne koncepcje sposobu karania piratów i wprowadzi swoje poprawki, by potem Sejm mógł je odrzucić, albo przyjąć, albo nie zrobić ani tego ani tego, powodując pata legislacyjnego, w wyniku czego Prezydent nie będzie mógł ustawy podpisać, albo będzie mógł, ale nie będzie chciał - to dopiero wtedy będziemy wiedzieli (albo i nie) co nam grozi za skopiowanie cichcem Harriera czy innego Rex Nebulara. Jak ktoś kiedyś powiedział - demokracja jest bardzo złym systemem sprawowania władzy, niestety, nikt nie wymyślił niczego lepszego. Od całej tej demokracji tytułowa głowa zaczyna mnie boleć jeszcze bardziej.

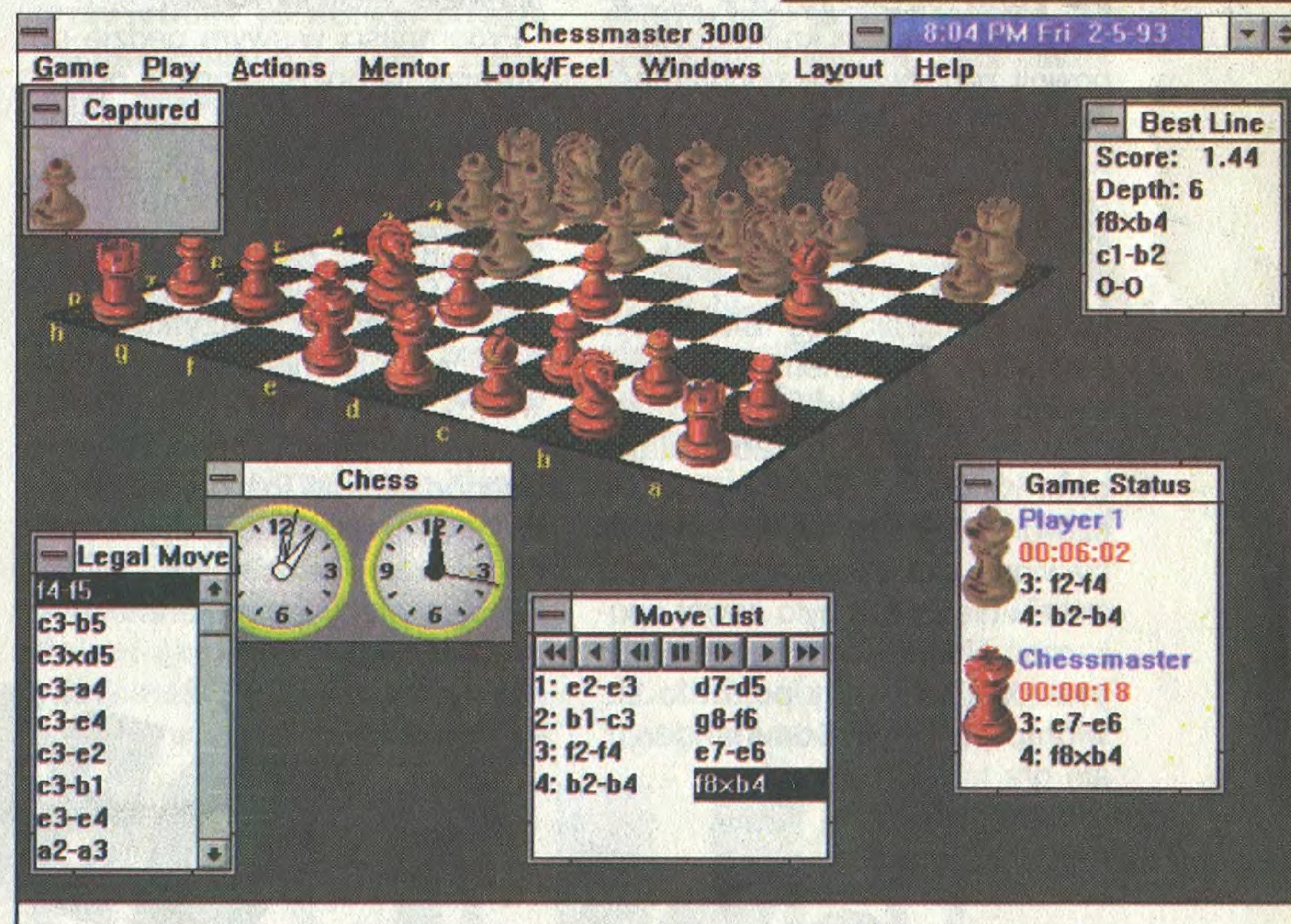
Dłużej już chyba nie wytrzymam. Każdy temat, na którym zatrzymam oko, powoduje coraz gorsze katusze. Chyba pójdę, wezmę gardan i położę się spać - tylko nie na słońcu, żeby mnie głowa nie rozbolała...

Obolały Naczelny

MENU



Rubryki (nie) stałe



Red. Nacz.
Marcin Borkowski (p.o.)
Redaguje Zepsół
Stale współpracują:
Marcin Baryłka, Piotr Gawrysiak, Emil Leszczyński, Jacek Marczewski, Rafał Piasek, Marek Sawicki, Aleksy Uchański, Maciej Wiewiórski
Opr. graficzne
Małgorzata Doraczyńska
Zdjęcia
Jerzy Stokowski
Fotoskład Protea Graf 642 70 33
Druk PWP„Gryf" S.A., Ciechanów
Wydawca: Spółdzielnia Bajtek
ul. Raperswilska 12
03-956 Warszawa, tel. 17 50 70
Biuro reklamy: Agencja reklamowa „BYRA"
tel. (02) 625 48 18
Dział reklamy: 21 12 05
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Materiałów nie zamówionych nie zwracamy.
Zastrzegamy sobie prawo do skrótów.
Nakład 130 000 egz.
Telefon redakcji 21-12-05.
Dyżur redakcji czwartek 15-18

RAPORT Z OBLĘŻONEGO MIASTA III

Już po raz trzeci na łamach czasopisma związanego ze Spółdzielnią Bajtek ukazuje się "Raport... ". Znowu przypada nam napisać kilka słów prawdy o komputerach, które w efekcie bezwzględnego postępu technicznego przestały być pełnowartościowym, dobrym sprzętem. Tym razem, po ośmiobitowcach i quasi-szesnastobitowcach przyszła kolej na nasze ukochane PC-ety. Chodzi o stare, dobre AT-ki. Słowa, które wklepiemy poniżej, przechodzić nam będą przez palce z najwyższym trudem, zważywszy na fakt, iż sami mieliśmy przyjemność posiadać w domach komputerki z procesorem 80286 (a ja, tj. Alex katuję się na tym sprzęcie po dziś dzień).

Mimo wszystko jednak, prawda jest prawdą - spójrzmy więc, jak rzeczy stoją. W epoce masowej PC-tyzacji, tj. w okresie '90 - '91, IBM PC AT był konfiguracją podstawową. Co prawda już wtedy programy użytkowe (a w szczególności arkusze kalkulacyjne i powoli zdobywające popularność graficzne interfejsy użytkownika, takie jak np. Windows) "dławiły się" na AT-kach, ale my, przyzwoici gracze, nie dla takich zboczonych celów kupowaliśmy swoje komputerki. Tak więc IBM PC AT z kolorowym ekranem VGA i "aż" 40 MB dyskiem twardym - był zestawem absolutnie zadowalającym. Katowaliśmy coraz to nowsze gierki, a były to takie błogosławione czasy, że przy uruchamianiu nie trzeba było nawet opuszczać Norton Commandera. Co prawda, już wtedy pojawiło się widmo pt. Wing Commander II, ale gra ta traktowana była raczej anegdotycznie, wszak nawet najwięksi maniacy wahali się, gdy trzeba było przeznaczyć około połowy dysku na jeden program. Niestety, sielanka nie trwała długo...

Pierwszym symptomem zmian były symulatory lotu, takie jak F-117A czy Red Baron. Nagle okazało się, że 12 MHz "pod maską" to trochę za mało. Co prawda nie dochodziło jeszcze wtedy do szykan pt. "Sorry, fatal error, CPU 80386 not detected. " ale niesamowita powolność z jaką przebiegała gra zmuszała nas do wyłączania części szczegółów, w efekcie czego nie byliśmy w stanie w pełni docenić wysiłku autorów (który właśnie w tychże szczegółach się przejawia).

Kolejnym krokiem na ewolucyjnej drodze do 386 były gry, które część opcji oferowały tylko posiadaczom dużych ilości pamięci EMS, czy XMS. Dotyczy to przede wszystkim opcji graficznych (powtórki, wyższa rozdzielczość) i muzycznych (digitalizowane rozmowy). Do tej kategorii można zaliczyć: SpaceQuest III, Test Drive III i wiele, wiele innych.

Programiści w swym pędzie do stworzenia gry doskonałej postanowili uwolnić się od duszącego gorsetu AT. Niestety nie potrafimy podać tej magicznej daty, kiedy po raz pierwszy uruchomiona gra lakonicznie poinformowała zdumionego użytkownika, że jego AT już nie wystarcza. Nie wiemy też jaki to był program. Pierwsze wieści o tym zaczęły dochodzić nas już od końca A. D. 1991 jednak nie przyjmowaliśmy ich do wiadomości - wszak AT było wtedy komputerem znakomitym...

W chwili obecnej batalia już się zakończyła. Niech wystarczy przykład: otrzymaliśmy ostatnio dziesięć nowych gier. Cztery z nich absolutnie odmówiły bliższej styczności z AT (m. in. SimLife i V for Victory), piąta (Car & Driver) obcięła ilość szczegółów do 20%, pozbawiła nas muzyki i ostrzegła i tak, że w każdej chwili coś może się skopać. Największym zaskoczeniem było zaś, że znakomity X-Wing działa! Co prawda nie ma róży bez kolców - pomimo posiadania Sound Blastera, podczas rewelacyjnej czołówki nie mogliśmy wysłuchać digitalizowanych rozmów ("256 Kb of EMS needed") - ale dobre i to.

Z tego, co napisaliśmy powyżej wypływa jeden zasadniczy wniosek - czasy AT skończyły się bezpowrotnie. Dlatego drogi Czytelniku, wymiana płyty głównej (niestety dość kosztowna) staje się nieubłaganym wymogiem chwili, a wydaje się iż minimalną konfiguracją do gier staje jest w tej chwili PC 386 33 MhZ z 4MB pamięci, 120MB dyskiem, kartą SVGA (najlepiej 1MB) - takie są żądania ostatnich strategicznych produkcji Three - Sixty: V for Victory i Patriot (z Sound Blasterem). Co prawda pojawiło się widmo pod tytułem "Comanche" które na wyżej wymienionej konfiguracji działałoby nader powoli. Ale chyba możemy tą grę potraktować anegdotycznie...

Alex & Gawron



Smród palonej gumy, ręce na kierownicy mokre od potu. Za zakrętu wypada żółty bolid, oblepiony reklamowymi napisami. Czerwony nie dał rady wykręcić, przeszarżował i rozbił się o bandę. Wehikuł staje w płomieniach. Zielony jest jeszcze daleko i nie zagrozi już żółtemu, który wyszedł na ostatnią prostą. Widownia szaleje.

Czy już was to rusza? Szybkie samochody, trybuny pełne żądnych sensacji kibiców, kierowcy najtwardsi z twardych. To po prostu FORMUŁA I, w kolejnej mutacji, tym razem pod nazwą SLICKS, czyli gumy. Jeśli czujesz, że masz wystarczająco dużo pary w łapach, to pora po prostu dać po garach i zostawić całą resztę gdzieś w tyle.

Gra - jak to z wyścigami bywa - toczy się na najbardziej znanych torach Europy i Ameryki. Celem jest, jak zwykle, wygranie wyścigu, przez przekroczenie linii mety jako maszyna pierwsza, a nie np. ostatnia. Zawody o

LICKS

SLICKS
CODEMASTERS '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



Grand Prix to długie i wyczerpujące zmagania (jeśli nie masz co najmniej wolnej godziny, to nie uruchamiaj gry) na wszystkich sześciu trasach po kolei. Pierwszym etapem są przedbiegi - jedno okrążenie, bez współzawodników. Od tego, jak się spiszesz, zależeć będzie Twoja pozycja startowa podczas poważnego wyścigu. Kiedy już szczęśliwie dotelepiesz się do mety, czeka Cię spotkanie z całą resztą elity kierowców wyścigowych. Musisz teraz zrobić 3 do 6 (zależnie od toru) okrążeń w jak najkrótszym czasie. Za każdy wyścig przyznawane są punkty: za pierwsze miejsce - 10, drugie - 6, trzecie - 4, czwarte - 3, piąte - 2 i szóste, najgorsze - 1. Zdobyte w każdym wyścigu punkty dodawane są do klasyfikacji generalnej.

Toczące się zmagania obserwujemy z góry, nie zaś z kabiny kierowcy, co powoduje, że:

a) marudzą miłośnicy symulatorów

b) czasem trudno zorientować się, w którą stronę należy skręcić, bo joystick reaguje tylko na ruchy lewo / prawo

c) wszystkich sąsiadów widzimy jak na patelni i nie musimy się zastanawiać, któż to jedzie za (przed) nami

To ostatnie, oczywiście, najważniejsze, bo ni cholery nie ma czasu na zastanawianie się. Gra jest naprawdę dynamiczna, tzn, że jeśli nie będziesz żyłował maszyny do granic możliwości, to wszyscy od razu Cię wyprzedzą, jeśli zaś będziesz to czynił, prędzej czy później wypadniesz z toru. A jak wypadniesz, to nie proś o łaskę. Przegrałeś i już. Ze zwyciężonymi się nie rozmawia.

Kiedy pierwszy raz uruchomiłem SLICKS zdziwił mnie fakt, że mimo to, że czaduję ile się da, to inni z dużym spokojem wyprzedzają moje wierzgające i plujące ogniem pudło jak jakiegoś zdychającego ślimaka. Okazało się, że po prostu ich bryczki to szatany, a nie normalne auta i z tym, co dostajemy na początku gry nie ma co marzyć o zakasowaniu najlepszych.

Do rywalizacji o tytuł najlepszego kierowcy staje pięć komputerowych fantomów: Tina, Mick, John, Josh, Tony i Ty. Każdy z nich (jak to zazwyczaj z kierowcami bywa) jeździ jakimś samochodem. Samochody zaś (jak to dla odmiany bywa z nimi) są lepsze i gorsze. Na lepszych łatwiej wygrać wyścig, bo i szybciej jeżdżą. Bolidy nieco gorsze mają może mniejsze przyspieszenie, ale za to łatwiej jest wyrobić się na zakrętach. Na prostych jednak przewaga technologiczna jest decydująca. Wozy lepsze pozostawiają gorsze daleko w tyle.

Ale nie byłoby gry, gdyby nie można było jakoś w nią wygrać. Okazuje się, że właściciele stajni samochodowych wolą mieć lepszych kierowców, niż gorszych. Dlatego też, jeśli czujesz, że masz szanse wyprzedzić kierowcę prowadzącego lepszy bolid - a swoje szanse możesz łatwo ocenić patrząc na wyniki przedbiegów - wyzwij go na pojedynek! Od tej pory jego samochód będzie błyszczał, więc będziesz na bieżąco wiedział, czy idzie Ci dobrze. Zwycięzca przechodzi do lepszego teamu, przegrany - spada do gorszego. Docelowo należy znaleźć się w grupie Mc Larena. Pamiętaj, że jeśli rozbijesz się w przedbiegach, dajesz tym samym sygnał "Chłopaki! Nie umiem prowadzić! ". Któryś z ambitniejszych kierowców może wtedy skorzystać z okazji i wyzwać Cię na pojedynek. Nie lekceważ tego, bo spadnięcie do gorszej drużyny może kosztować Cię utratę wygranej, a do następnej szansy będziesz musiał czekać cały sezon.

Na koniec należy się jeszcze kilka dobrych rad:

- Staraj się za wszelką cenę unikać kolizji z innymi kierowcami. Powodują one obniżenie Twej prędkości, a przecież prędkość jest celem nadrzędnym. Jeśli chce wyprzedzić Cię szybszy samochód, to zjedź mu z drogi.

- Szczególnie ostre zakręty opłaci się czasem ściąć. Oczywiście z umiarem. Powoduje to lekkie wyhamowanie, ale lepsze to, niż objeżdżanie go dookoła.

- Zwracaj uwagę na porozkładane tu i ówdzie opony. Wjechanie w nie powoduje automatyczną likwidację wozu. Zresztą ogólną zasadą jest, że jak już chcesz zjeżdżać z toru, to tylko na trawę.

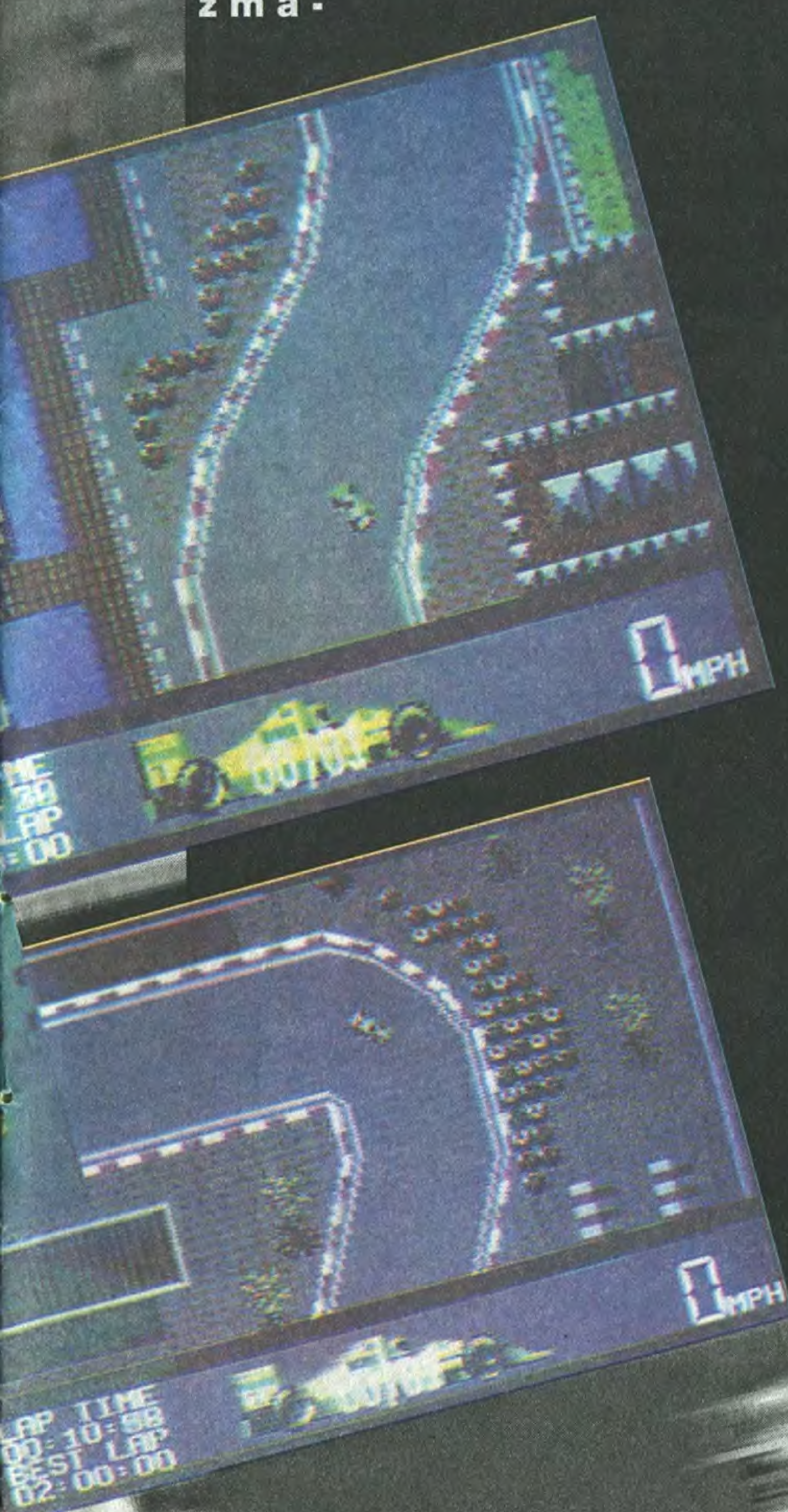
- Nie wyzywaj na pojedynek słabszych zawodników. Nic Ci to nie da, a tylko ryzykujesz stratę dobrego samochodu.

- Patrz na wyniki przedbiegów. Niektóre dobre samochody (Williams, McLaren) nie lubią się z niektórymi torami (Monza, Le Castellet).

I to jest już wszystko, co można o tej grze powiedzieć. Nie życzę gumowych drzew, bo program ich nie przewiduje. Nie życzę szerokiej drogi, bo jest taka, jaka jest. Na razie życzę tylko mistrzostwa świata zdobytego podczas pierwszego sezonu (to jest możliwe!!!).

Wasz niezrównany fryzjer - blacharz,

Zenobi Amper Woltomierz



Rugby



Rugby nie jest dyscypliną sportową często przenoszoną na komputer. Nie wiadomo dlaczego, wszak jest nie mniej, a może nawet bardziej widowiskowe od piłki nożnej. Nareszcie firma DOMARK wydała grę traktującą o RUGBY pod tytułem INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE. Adaptację tę zaliczyłbym do udanych, aczkolwiek nie jest to szczyt doskonałości. W grze możemy wybrać swoją drużynę reprezentującą jedną z szesnastu narodowości. Mamy możliwość gry na dwóch graczy, jednego z komputerem, oraz - tu ciekawostka, możemy pozwolić komputerowi grać za nas, a następnie w którymś momencie włączyć się do gry przejmując jego funkcje. Oczywiście mamy szereg opcji menedżerskich, takich jak zmiana zawodników, ustawianie drużyny, itp. Gra pozwala nam na rozegranie różnych turnieji np.: WORLD CUP, czy turniej 5 NATIONS. Jest możliwość ustawienia: siły wiatru, czasu spotkania, zapis/odczyt stanu gry. Ogólnie gra prezentuje się znakomicie.

EMILUS

Komputer: Amiga
Pierwsze wrażenie: * * * *

Dong



Sukces ZOOL'a jest potwierdzeniem szalonej popularności gier platformowych wśród graczy. Tak to już w życiu bywa że jeżeli ktoś wymyśli jakiś pomysł, który chwyci to od razu inni także chcą go wykorzystać. Najważniejsze w tym aby wykorzystać go dobrze. Gra DONG jest typową grą platformową. Zaliczyłbym ją nawet do nowego gatunku gier zoolowatych. Naszym bohaterem jest kaczuch samurai o imieniu DONG. Kaczor ten musi na różnych poziomach odnaleźć pewną liczbę tzw. STAR CRYSTAL, są to olbrzymie kamienie w kolorze złotym, które nie wiedzieć czemu spodobały się DONG'owi (pewnie jest zachłanny). W marcu dostałem preview tej gierki, który zawiera pięć poziomów na których nasz bohater będzie poszukiwał STAR CRYSTAL'i. Zapomniałem powiedzieć że jako samurai, DONG w swoich skrzydłach dzierży dwa superostre sztylety, którymi potrafi likwidować nieprzyjazne stwory, przeszkadzające mu w poszukiwaniach. Gierka podoba mi się i myślę że komuś kto namiętnie pogrywał w ZOOL'a też się spodoba.

EMILUS

Komputer: Amiga
Pierwsze wrażenie: * * * *

Dogfight

Ta gierka jest jeszcze ciepła - pokazała się w marcu. Tym razem propozycja Microprose dotyczy miłośników strzelania do wszystkiego co lata - poczynając od trzypłatowych Fokkerów z pierwszej wojny światowej, na najnowszych MiG-ach latających nad Syrią kończąc. Po drodze są różne inne samoloty i konflikty - druga wojna światowa, Korea, Wietnam, Falklandy...

Latać można na trzy sposoby - albo pojedynki w powietrzu, albo misje, polegające zwykle na zbombardowaniu czegoś lub niedopuszczeniu do zbombardowania (w zależności od tego, po której stronie walczymy), albo w wariancie "Co się stanie, jeśli... ", umożliwiającym walkę np. Sopwith Camel'a (dwupłatowiec, 1WW) z Mirage 2000 (trochę to przypomina Chucka Yeagera). Ten ostatni kawałek pozwala również na pojedynki po kabelku (bezpośrednio, albo przez modem), choć szybkość transmisji 2400 jest ciut, ciut za niska, i samoloty latają żabką.



Latamy już od kilku dni - i jest fajnie! Za miesiąc Dogfight nieco dokładniej.

Robaquez

Komputer: PC
Pierwsze wrażenie: * * * *

Scout



Jakoś ostatnio strasznie dużo pojawia się symulatorów, gier przygodowych, platformówek i tym podobnych olbrzymich gier mających wielkie wymagania w stosunku do naszego sprzętu, jak i też kieszeni. Dlatego też warto przyjrzeć się nowej produkcji firmy Kallisto: S.C.OUT. Jest to gra logiczna w której rozwiązujemy zadanie (hmmm...) zniszczenia obcego imperium za pomocą małego pojazdu jeżdżącego po śmietniku (hohoho...). Wielogodzinna zabawa zapewniona, tym bardziej że mamy możliwość tworzenia własnych plansz (czytaj usypywania nowych wysypisk). Grafika i muzyka nie są może rewelacyjne, ale mają w sobie pewien urok.

Alex&Gawron

Pierwsze wrażenie: * * * *
Komputer: PC

Cue Boy



Kluby bilardowe to całkiem niezła zabawa. Często zbiera się tam wesołe towarzystwo, ale najciekawsza w nich jest gra w bilard. Niestety w polsce nie ma zbyt wielu takich klubów a te które są, do najtańszych nie należą. Na szczęście gra Cue Boy daje nam namiastkę bilardu. Jest to symulacja pool'a, zwanego bilardem amerykańskim. Nie jest to co prawda tak wspaniale zrealizowane jak gry Jimmy'ego White'a na komputerach szesnastobitowych, ale jak na możliwości C64 jest nieźle. Na początku możemy wybrać rodzaj stołu, liczbę gier w jednym meczu oraz przeciwnika. Może nim być zarówno kolega jak i komputer. Jest wielu przeciwników do wyboru, reprezentujących poziom od totalnego amatora do mistrza, tak że w grę można grać dość długo nie nudząc się. Podczas gry widoczny jest stół widziany z lotu ptaka, a na górze ekranu widać ikony oznaczające czynności jakie możemy wykonać. W czasie gdy ruch wykonuje komputer po ekranie biega śmieszny człowieczek. Gra jest interesująca i łatwo może wciągnąć na długie godziny.

BADĽJOY

pierwsze wrażenie: * * * *
Komputer: C-64

B-17

Firma MICROPROSE kolejny już raz potwierdza swój prym w dziedzinie gier symulacyjnych. Powiedzieć że są dobrzy to mało, oni są naprawdę doskonali. Produkt którym z pewnością podbiją rynek amigowych symulatorów jest gra pod tytułem: B-17 FLYING FORTRESS. Tradycji musiało stać się zadość i wersja tej gry na Amigę pojawia się z mniej więcej półrocznym opóźnieniem w stosunku do PCeta. No ale nic się nie stało, teraz gdy jest już dostępna na Amigę możemy i my nacieszyć się naprawdę doskonałym symulatorem lotniczym. Grafika wygląda tak samo jak na PCecie, co oznacza że jest znakomita. Muzykę można określić krótko jako fajową. Teraz przejdźmy do najważniejszej rzeczy jaką jest prędkość gry. Długo się nad tym zastanawiałem i doszedłem do wniosku, że jak na Amigę jest całkiem niezła. Na koniec powiem że ludzie z MICROPROSE zrobili kawał dobrej roboty, należą się im za B-17 olbrzymie brawa. A tak nawiasem mówiąc podobno wkrótce czeka nas następne cudo z tej samej firmy mianowicie GUNSHIP 2000, oczywiście na Amigę.

EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * * ** *
Komputer: Amiga



Freddy's Back



Wszyscy zapewne pamiętają gry Super Mario Brothers i Giana's Sister. Pomimo tego, że są dosyć stare, cały czas cieszyły i nadal cieszą się one ogromną popularnością wśród ogromnych rzesz graczy. Przez czas jaki upłynął od ich powstania mogły się one trochę znudzić, dlatego firma Markt & Technik wydała grę Fredy's back. Grafika została całkowicie zmieniona (na lepsze) lecz sens gry pozostał ten sam. Dodatkowym plusem gry jest to, że plansze przesuwają się we wszystkich kierunkach, a nie tylko z prawa na lewo, co umożliwiło autorom znaczne zwiększenie ich wielkości. Tym razem po świecie w którym rozgrywa się akcja gry chodzimy sympatycznym Fredem i naszym zadaniem jest zbierać po drodze wszystkie napotkane diamenty. Oprócz tego możemy znaleźć także różne owoce, które pokrzepiają naszego bohatera i dodają mu energii. Wszystko to byłoby proste, gdyby nie łażące wszędzie potworki. Zetknięcie z nimi kończy się przykro, gdyż Fredzio traci jedno z niewielu tak potrzebnych mu żyć.

Bad Joy

Komputer: COMMODORE 64
Pierwsze wrażenie: * * * *

Robo Sport



Dawno, dawno temu, gdy szczytem marzeń przeciętnego gracza był komputer Apple II (a były to lata osiemdziesiąte) stworzono grę Robo Sport. Idea była bardzo prosta - każdy z graczy pisał w specjalnym języku program dla robocika (który poza możliwością ruchu mógł jeszcze strzelać i "skanować" teren za pomocą wbudowanego radaru), a następnie pięć takich robotów było wpuszczane na komputerową arenę i rozpoczynała się walka: wygrywał ten kto przeżył.

Robo Sport for Windows korzysta z tego samego schematu, jednakże został znacznie rozbudowany - walka toczyć się może w kilku różnych otoczeniach (między innymi we wnętrzu komputera), nie ma już potrzeby pisania programu: komputer po prostu zapamiętuje nasze posunięcia. Dostępne są różne poziomy trudności, "filmy" z rozgrywek mogą być zapamiętywane, w celu późniejszej analizy. Można również zagrać sobie z kolegą z drugiego końca polski połączywszy się z nim modemem, lub też z szefem (poprzez sieć lokalną).

Alex&Gawron

Pierwsze wrażenie: * * * *
Komputer: PC

CO NO

DESERT STRIKE



Ależ ja kocham dobre gry! Nareszcie następna super hiper niezła gierka pod nazwą DESERT STRIKE. W grze sterujemy wspaniałym helikopterem APACHE, wyposażonym w działko, pociski HYDRY, oraz rakiety HELLFIRE. Do wykonania mamy pięć misji, powiązanych ze sobą jednym głównym zadaniem zlikwidowania imperialnych zapędów pewnego bliskowschodniego maniaka. Widok w grze mamy pseudotrójwymiarowy, pod kątem. Gra jest wspaniale zrobiona pod względem muzycznym, ma doskonałe sample. Grafika bardzo dobra, szybka, płynna animacja. Możemy wybrać pilota spośród kilkunastu asów, każdy posiada inny charakter - jeden nieźle strzela, inny dobrze lata. Akcja jest emocjonująca, każdy amator silnych wrażeń, oraz dobrych strzelanek będzie ustatysfakcjonowany tym wspaniałym produktem.

EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputer: Amiga

FATUM



Aby była gra musi pojawić się albo zły pan, albo duch, ewentualnie ktoś kogoś musi nabić w butelkę, lub dać mu w pysk. Takie są kanwy pomysłów. Tym razem pojawił się zły pan i nazwał się Orem. Ty musisz tego pana załatwić. Do dyspozycji masz statek kosmiczny i działko laserowe, a na swojej drodze tony żelastwa, pieniędzy, huku, dymu i zabawy. Dużo więcej nie da się powiedzieć.

Mr Undefined

Komputer: ATARI XL/XE
Pierwsze wrażenie: * * * *

KOŁO FORTUNY



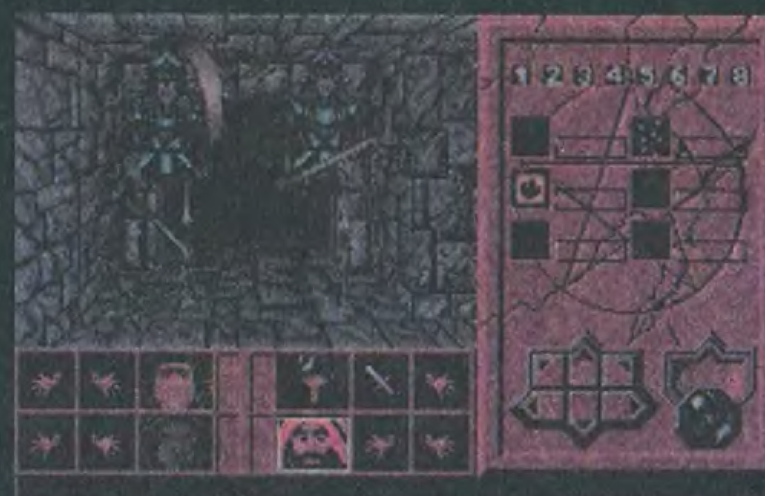
" to najbardziej popularny w Polsce teleturniej. Dlaczego? Nie wiadomo, naukowcy spierają się w tej kwestii. Coś co cieszy się popularnością od razu staje się przedmiotem zainteresowania różnych ludzi którzy chcą zarobić. Programiści do takich ludzi należą i szybko zorientowali się że na "KOLE FORTUNY" można zbić trochę forsy. W ten oto sposób ostatnimi czasy możemy zobaczyć na polskiej scenie gier, mniej lub bardziej udane adaptacje tego popularnego teleturnieju. Ta adaptacja jest już całkiem dobra, graficznie zrobiona nieźle, muzycznie może trochę gorzej. Hasła są znośne, gra się sympatycznie. W ramach wyjaśnień - w numerze TS 2, na liście shitów pojawiła się FORTUNA, nie jest to ta sama gra. Tamta jest to produkt grupy REALMS i nie należy w ogóle go oglądać, jest tragiczny.

EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * * *
Komputer: Amiga

ABANDONED PLACES 3

Miłośnicy gier typu RPG wkrótce otrzymają kolejny program, który pobudzi ich wyobraźnię do tego stopnia, że przeniosą się z naszej szarej rzeczywistości do jeszcze posępniejszej lecz bardziej pasjonującej rzeczywistości urojonej (to taki wymysł mojej wyobraźni). Pod koniec kwietnia dostałem preview drugiej części gry pod tytułem ABANDONED PLACES. Przyznam się, że nie widziałem pierwszej części, aczkolwiek nie przeszkadza to chyba w niczym. Gra jest typową przedstawicielką gatunku Role-Playing. Mamy drużynę kilku (tu czterech), śmiałków z pomocą których musimy wykonać zadanie. Zadanie nasze to odnalezienie MAGICZNEGO ELIKSIRU, dzięki któremu wyleczony zostanie nasz Mistrz, który wspaniałomyślnie wysłał nas do tych jakże miłych lochów. Lochy są zamieszkiwane przez różnego rodzaju poczwary, szkieletory i inne paskudztwa, które przeszkadzają jak mogą w wypełnieniu zadania. Gra pod względem technicznym zrobiona jest dosyć dobrze, ale nie jest to ta sama klasa co LEGEND OF VALOUR. No, cóż na rynku pojawi się kolejny EYE OF BEHOLDER i chyba bez specjalnego oddźwięku.



EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * * *
Komputer: Amiga

WEGO

HOYLE CLASSIC

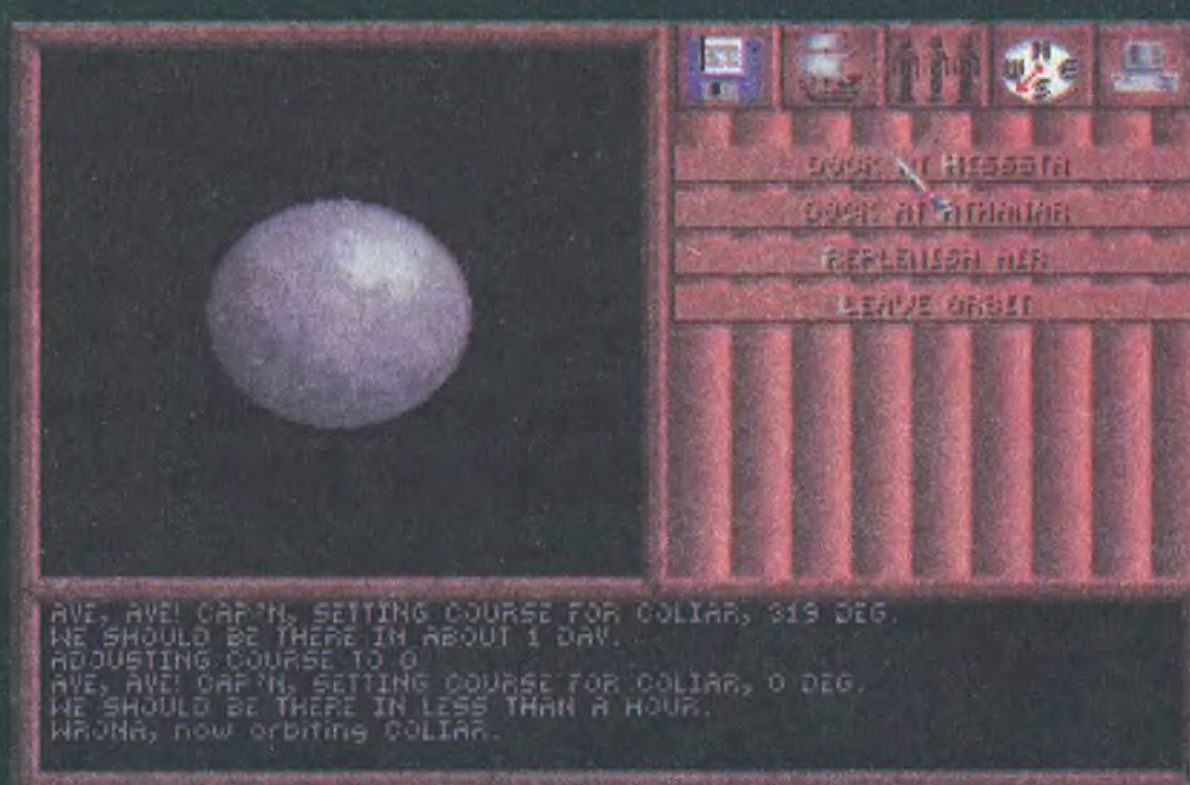


Drżyjcie wszyscy posiadacze komputerów AT (o XT nawet nie wspominając). Znana firma Sierra On Line zaczyna produkcję gier dla systemu Windows! Co prawda na razie dostępne są również wersje dla DOS, ale w niedalekiej przyszłości, hmmmmm... Wszystkim tym, którym niestraszne megabajty i megaherce proponuje zwrócenie swej uwagi na grę Hoyle Classic. Dzięki niej mamy okazję zagrać w osiem znanych gier karcianych od brydża poczynając, a na kierkach kończąc. Wszystko to przy akompaniamencie znakomitej oprawy dźwiękowej i wśród wspaniałej grafiki. Przeciwnicy z którymi mieć będziesz do czynienia są Ci zapewne skądinąd znani: Dr Brain, Roger Wilco, Put Peppers i wielu innych bohaterów wcześniejszych gier Sierr'y. Godziny dobrej zabawy zapewnione.

Alex&Gawron

Pierwsze wrażenie: * * * *
Komputer: PC

SPELLJAMER



Istnieje już tak wiele gier Role Playing, iż trudno wymyśleć coś oryginalnego. Niemniej jednak firmy Cybertech wraz z SSI, podjęły próbę stworzenia nowej, ciekawej gry tego typu. W wyniku tych poczynań powstał Spelljamer — gra osadzona w nieco dziwnych realiach: świat tam przedstawiony odpowiada pod względem rozwoju technologicznego naszemu średniowieczu, jednakże z jednym drobnym wyjątkiem — nauczono się budować kosmiczne żaglowce!

Zostajesz więc kapitanem takiego statku i hulaj dusza - znajdziesz tu wiele planet do zbadania, worki złota do zarobienia, a po drodze zapewne i sławę da się zyskać.

Stawiajcie więc żagle na wiatr słoneczny. ..

Alex&Gawron

Pierwsze wrażenie: * * * *
Komputer: PC

SUPER FROG



No, cóż znowu kolejna platformówka, i od nowa te same sprawy rzucające się w oczy. Oczywiście nasz bohater jest jakimś zwierzątkiem (tu żaba), które ma nadzwyczajne zdolności. Aby się nie nudził wymyślony zostaje jakiś powód na to aby musiał błąkać się po pięciu światach, z których każdy składa się z czterech podświatów. Na każdym poziomie musi zebrać ileś złotych monet, aby otworzyło się przejście na kolejny poziom. Ogólnie mówiąc konwencja stara jak świat. Jedyne co tę grę różni od innych tego typu to inna grafika, muzyka, oraz ideologia podróży naszego bohatera. Na szczęście jest jeszcze coś nowego. Między poziomami mamy możliwość zamiany zdobytych credit'ów albo na punkty, albo możemy zagrać w jednorękiego bandytę. Poza tym to nudy na pudy i trochę ładnej grafiki.

EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * *
Komputer: Amiga

TURBICAN



Ciągle się strzela, dowodzi wojskami, lata śmigłowcem i robi inne rzeczy. Długo, długo nikt nie wpadł na pomysł by polatać duchem. Teraz bez problemu może człowiek spokojnie poganiać po zamku pełnym różnego rodzaju sprzętów. Mały duszek będzie narzędziem zbrodni. Jego zadaniem jest wykurzenie złego ducha ze starego zamku, w którym niegdyś duchy wiodły spokojny żywot (konkurencja, czy eksmisja?). Tak też mały, biedny Turbican, o beznadziejnie głupim wyrazie twarzy, wyrusza w drogę.

Mr Undefined

Komputer: ATARI XL/XE
Pierwsze wrażenie: * * * *









Od jakiegoś czasu nie opisywaliśmy w TS ani jednego symulatora lotu z prawdziwego zdarzenia, takiego w którym samolot zachowuje się w sposób maksymalnie zbliżony do rzeczywistości. Nadszedł czas, by nadrobić zaległości. Okazją po temu stał się wydany w zeszłym roku przez Microprose symulator Harriera.

Zacznę od uwagi nieco krytycznej. Harrier w niewielkim tylko stopniu różni się od wcześniejszych symulatorów, takich jak F117 i F15. Microprose dopracowało się kodu, pozwalającego na łatwe przygotowanie w stosunkowo krótkim czasie i niezbyt dużym kosztem symulatora dowolnego samolotu bojowego. Wystarczy przygotować kilka screenów pojawiających się podczas ustalania opcji, dołożyć do tego parę scenariuszy do różnych akcji bojowych i uzupełnić niewielkimi zmianami związanymi z cechami charakterystycznymi samolotu. Nowy symulator jest w tym momencie praktycznie gotowy. Dlatego też ci, którzy oczekują czegoś zupełnie nowego mogą poczuć się nieco zawiedzeni. Dla miłośników nowych TYPÓW samolotów, Harrier jest jednak gratką - jego możliwości różnią się zasadniczo od klasycznych myśliwców i szturmowców (patrz tekst obok).

Nie znaczy to, że wĽHarrierze nie pojawiło się nic nowego z punktu widzenia samej technologii programistycznej. Zmiany dotyczą sposobu pokazywania terenu - zamiast klasycznych pagórków składających się z trójkątów widzimy w miarę ciągły i płynnie przesuwający się teren, dzięki zastosowania techniki cieniowania Gouraud'a. Niestety, po staremu teren jest generowany w miarę podlatywania do niego, toteż często zdarza się, że cel widoczny w lini prostej z daleka po podleceniu bliżej zostaje zasłonięty przez "wyrastające" ni stąd ni z owąd pagórki.

Po uruchomieniu gry (i przebrnięciu przez początkowe formalności) można ustawić różne parametry dotyczące stopnia realizmu lotu, lądowań i stosowanej broni, tudzież poziomu przeciwników, z jakimi spotkamy się na ziemi i w powietrzu - poczynając od zupełnie zielonych, na elicie kończąc. Zaprawionym w lotach fachowcom radzę od razu ustawić poprzeczkę wysoko - jedynie lądowania warto przez jakiś czas potrenować w bezpiecznym wariancie "No crash", zwłaszcza, gdy misje kończą się na lotniskowcu.

Gra oferuje trzy różne obszary, nad którymi można latać w misje bojowe. Teoretycznie najłatwiejsze są misje nad Hong Kong-iem, nieco problemów mogą sprawić jedynie naziemne wyrzutnie SAM-ów (Surface-Air Missile), które jednak łatwo nauczyć się omijać dużym łukiem. W praktyce znacznie lepiej latało mi się nad Falklandami, choć walczące w siłach argentyńskich Mirage potrafią się dobrać do skóry. Ostatni, najtrudniejszy obszar walk, to Nordkapp - na granicy Norwegii i Rosji. Tu i SAM-y i MiG-i pokazują swoje pazury, toteż dobrze jest latać nisko i ostro kręcąc głową (choć w tym ostatnim wyręcza nas radar).

Poza misjami treningowymi można latać w pojedyncze misje bojowe, latać przez cały dzień (zwykle osiem misji) lub całą kampanię - kilka dni, każdy składający się z kilku misji. Poza kampanią mamy do swojej dyspozycji poważne ułatwienie, w postaci opcji "Undo Last Mission", pozwalającej puścić w niepamięć każdą katastrofę.

Start Harrierem można przeprowadzić zupełnie normalnie, jeśli startuje się z odpowiednio długiego pasa (w praktyce wszystkie lotniska naziemne odpowiadają temu warunkowi). Gaz do dechy, poczekać aż samolot się rozpędzi, wajcha na siebie - i po wszystkim. Nieco inaczej wygląda sytuacja gdy zależy nam na krótkim rozbiegu - na przykład na pokładzie lotniskowca. Wtedy przy prędkości około 90 kts trzeba obrócić wyloty dysz w dół, tak by do góry uniosła nas siła ciągu połączona z siłą nośną skrzydeł. Prościej startuje się chyba tylko Comanchem. Oczywiście po starcie trzeba schować podwozie, obrócić dysze do poziomu, ująć nieco gazu, by nie przegrzać dyszy (co zresztą



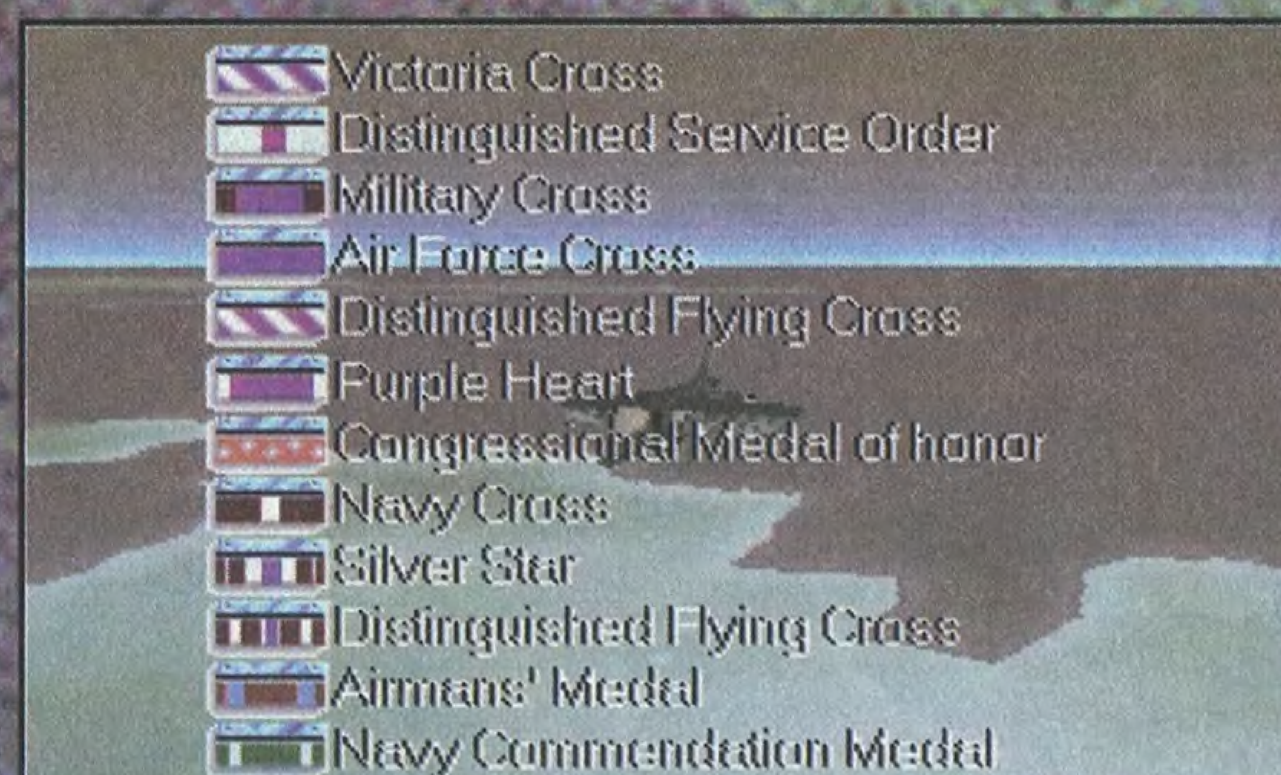


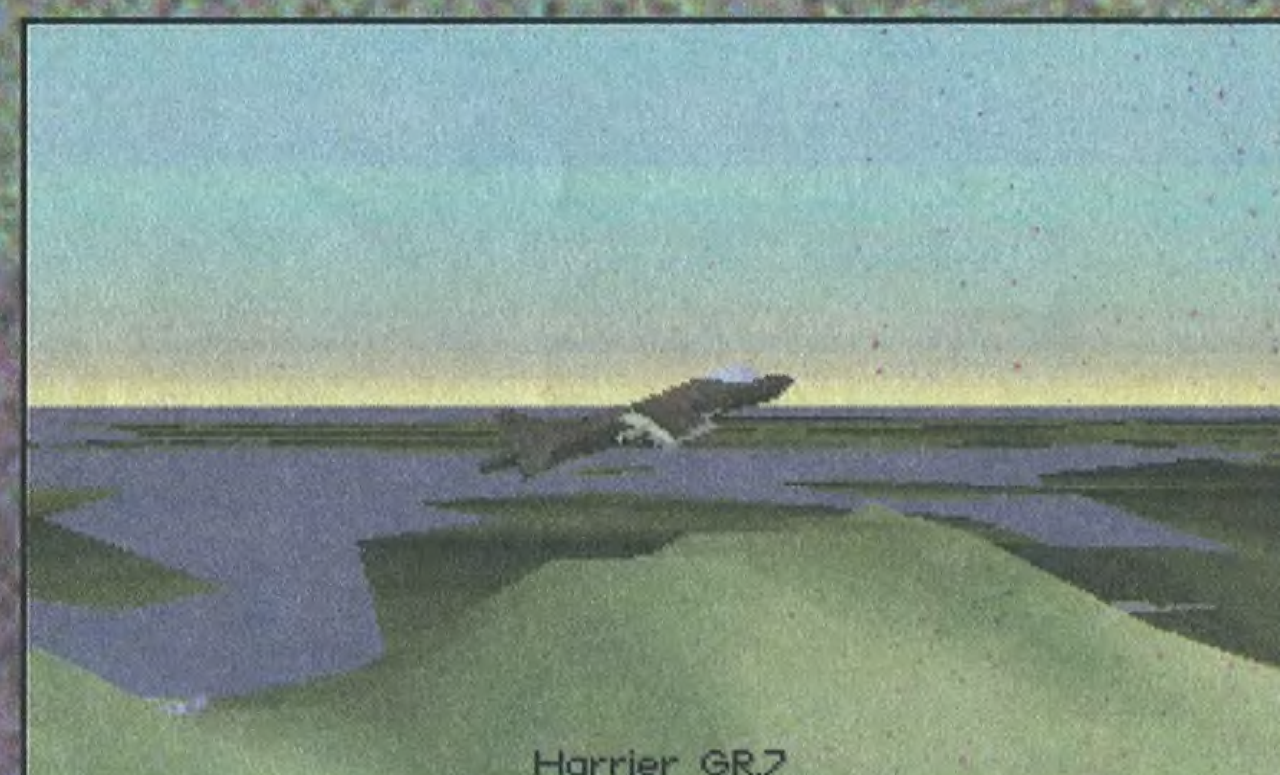
H A R

nie ma wielkiego znaczenia - kilka razy latałem na pełnej mocy przez całą misję i silnik nie uległ uszkodzeniu) i ewentualnie włączyć autopilota, ale że są to czynności typowe nie warto specjalnie się nad nimi rozwodzić.

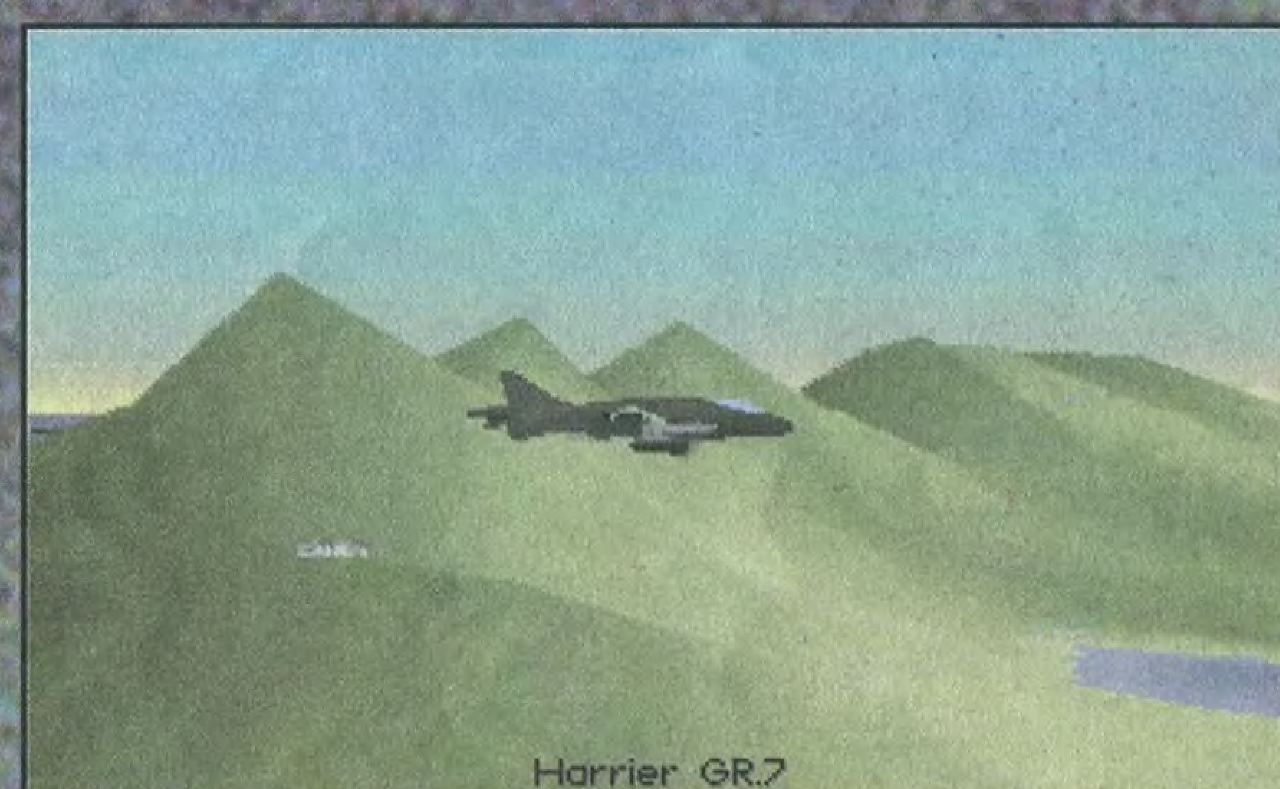
W zależności od tego, jakie siły lotnicze wybraliśmy (RAF czy USMC) mamy do dyspozycji nieco inne zestawy uzbrojenia, znane już z innych symulatorów - kilka rodzajów bomb (m. in. Paveway, Rockeye), kilka rodzajów rakiet (m. in. Sidewinder, Maverick, Hellfire) i działko pokładowe. Całe uzbrojenie Harriera jest podczepiane pod kadłubem i skrzydłami, nawet działko nie jest wbudowane na stałe, toteż w każdej misji możemy być wyposażeni zupełnie inaczej. Z moich doświadczeń wynika, że nie warto używać niekierowanych rakiet CRV (bardzo trudno trafić w jakikolwiek cel, znacznie skuteczniejsze jest zwykłe bombardowanie), niezbyt skuteczne są również pociski Hellfire i Maverick. Dzieje się tak z dwóch powodów. Po pierwsze, atakować można nimi tylko cele oświetlone z zewnątrz promieniem lasera, co udaje się tylko gdy leci się dokładnie nad nim. Ogranicza to możliwe kierunki ataku i utrudnia wykonanie akcji. Drugi powód jest natury "punktowej". Rakiety lokują się tylko na pierwszym celu, gdy więc do zniszczenia jest cała kolumna wozów bojowych, nie uda się zniszczyć więcej niż jednego z nich - bomby są znacznie bardziej "demokratyczne" i rozwalają wszystko w co trafią. Za każdy zniszczony pojazd otrzymuje się punkty osobno, dobry wynik można więc uzyskać tylko bombardując cel.

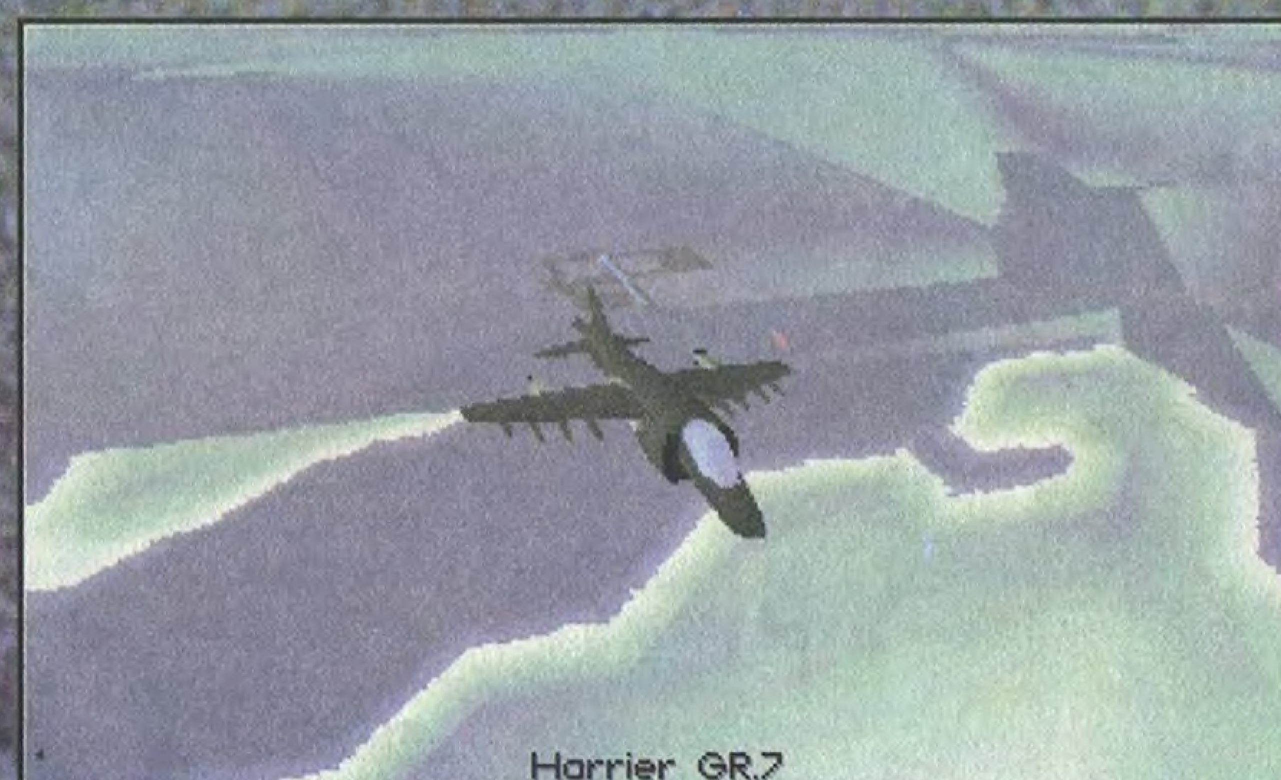
Próbowałem zrobić różne dziwne rzeczy - np. wylądować na wrogim lotnisku albo zniszczyć własne.













Wychodzi na to, że nawierzchnia, jaką kładli na pasach startowych sowieci, była z gumy - każda próba lądowania nieodmiennie kończyła się 1400 stóp nad pasem (nawet przy lądowaniach ustawionych na "realistic"). Rozgromienie własnego lotniska nie przeszkadza w lądowaniu w najmniejszym stopniu - ale to takie drobne śmiesznostki, nie mające wpływu na całość.

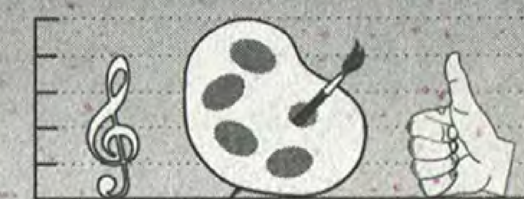
Latałem Harrierem przez kilka tygodni i podobał mi się - poza drobnymi i idiotycznymi usterkami programu (np. autopilot na krawędzi mapy potrafi rozbić samolot, nie mogąc wykonać zakrętu) wszystko działało mniej więcej tak, jak należy się tego spodziewać. Fanom latania polecam Harriera z czystym sumieniem, choć na horyzoncie pojawiła się już następna fascynująca gra Microsoftu - Dogfight. O tym jednak innym razem.

Robaquez

(dane techniczne na str. 12)

RIER

HARRIER
MICROPROSE '93
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



HARRIER - tajemnica pionowego startu

Gdy pierwszy raz pokazałem Harriera kumplowi, nic go zaciekawiło. Zwykły samolot - powiedział. Kadłub, skrzydła, usterzenie, wloty powietrza i... a gdzie wylot silnika?. Na pierwszy rzut oka nie można go dostrzec. Gdy przyjrzymy się dokładniej, po bokach kadłuba, przed i za skrzydłami, dostrzeżemy dwie pary obrotowych dysz. To właśnie dzięki nim Harrier zalicza się do nielicznych samolotów typu V/STOL (Vertical/Short Take Off & Landing - pionowego/krótkiego startu i lądowania).

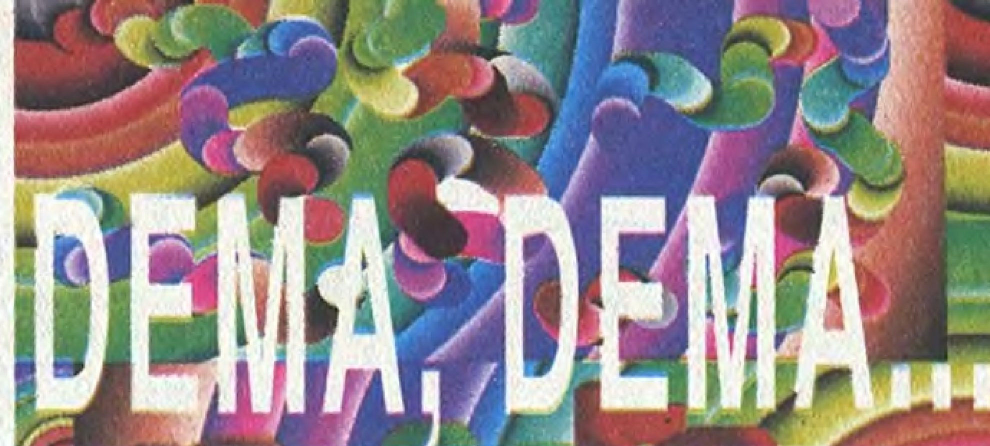
Harrier jest jedno- lub dwuosobowym samolotem bojowym. Rozpoznać można go łatwo dzięki dość szerokiemu kadłubowi, dużym wlotom powietrza i po braku normalnej dyszy wylotowej. Środkową część kadłuba zajmuje silnik odrzutowy Rolls-Royce Pegasus. Zamiast normalnej dyszy, za silnikiem są dwie dysze obrotowe. Takie same umieszczone są między sprężarką a komorą spalania. Dzięki nim możliwe jest skierowanie siły ciągu w dowolną stronę. Oprócz nich, w przedłużonej belce ogonowej i na końcach skrzydeł, znajduje się kilka mniejszych dyszek. Cały ten system stanowi układ napędowo-sterujący samolotu. Pod skrzydłami znajdują się zaczepy do podwieszanego uzbrojenia lub dodatkowych zbiorników paliwa. Można tam umieścić takie rzeczy jak 30 mm działko "Gatling", naprowadzane laserem rakiety "Maverick", bomby, aparaty fotograficzne itd. Stałym wyposażeniem jest radar impulsowo-dopplerowski Hughes AGP-65, umożliwiający śledzenie kilkunastu obiektów w powietrzu i na wodzie. Dla Royal Navy stworzono Sea Harriera o powiększonych wlotach powietrza i kabinie zapewniającej lepszą widoczność.

W normalnym locie sterowanie odbywa się za pomocą usterzenia pionowego i poziomego, a obrotowe dysze poprawiają znacznie zwrotność. W locie z małymi prędkościami i w zawisie, kontrola nad płatowcem odbywa się za pomocą omawianych już dyszek. Oprócz zawisu, Harrier może lecieć do tyłu z prędkością 45 km/h, a także w bok z prędkością 110 km/h.

Przy dużej masie podwieszonego wyposażenia, siła ciągu jest zbyt mała, aby unieść samolot pionowo w górę. Stosuje się wtedy normalny start poziomy, przy którym wykorzystywana jest siła nośna skrzydeł. Jest on mocno skrócony, dzięki odpowiedniemu ustawieniu dysz. Na lotniskowcach, gdzie jak wiadomo jest mało miejsca, by skrócić maksymalnie drogę startu, montuje się specjalne rampy. Mają on kształt podobny do skoczni narciarskiej i pozwalają skrócić start maksymalnie obciążonych maszyn do 40 metrów. Na tym nie kończą się możliwości Harriera. Przy niepełnym obciążeniu by wystartować, potrzeba mu tyle miejsca, ile on sam zajmuje. Pionowy start i lądowanie, dzięki obrotowym dyszą nie stanowią dla niego żadnego problemu. Eksperymentuje się też nad wysięgnikiem z uchwytem magnetycznym, który pozwalałby na "schwytanie" wiszącego Harriera mimo silnego kołysania pokładu lotniskowca.

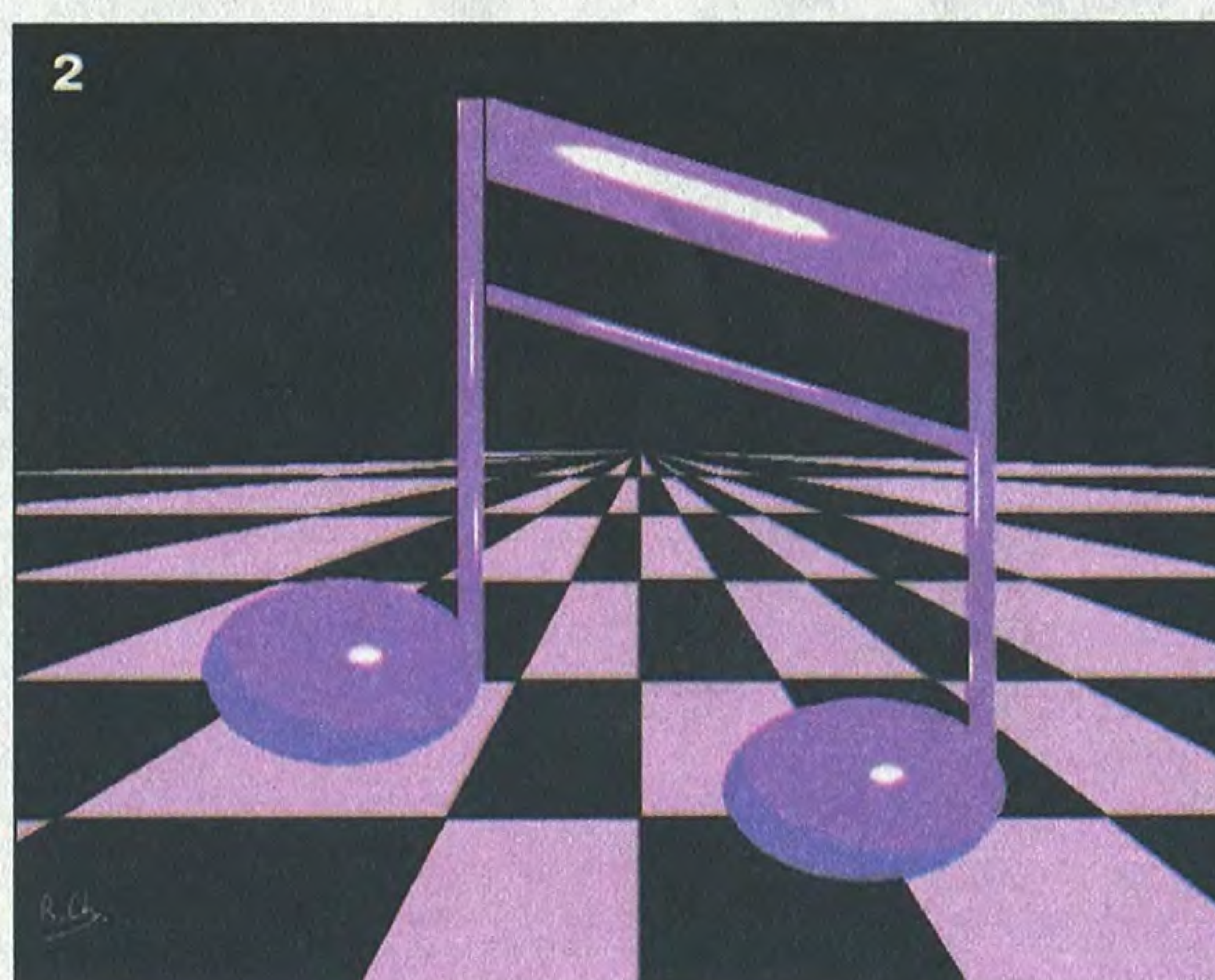
Harrier używany jest jako samolot szturmowo-bombowy i rozpoznawczy. W walkach o Falklandy, jako myśliwiec okazał się nieprzydatny z powodu małej prędkości maksymalnej (1190 km/h) i małego zasięgu działania (max. 600 mil). Natomiast jako szturmowiec i bombowiec spełniał swe zadania znakomicie. Maksymalna wysokość, na którą może się wznieść to 15240 metrów. Masa samolotu gotowego do lotu wynosi 11340 kg, w tym 2286 kg podwieszonego uzbrojenia. Dalsze prace nad Harrierem przejęli Amerykanie, którzy stale go ulepszają (powstała już naddźwiękowa wersja AV-8S).

Simon



1. Victory - **R.CH.** (AMIGA)
2. Note - **R.CH.** (AMIGA)
3. **Andrzej Pyrchla** - (IBM)
4. Metallica - **R.CH.** (AMIGA)







No to czołgiem, tym razem widzimy się już po raz trzeci. Z pewnością zasypani będziemy listami od zbulwersowanych Atarowców, dlaczego ich wspaniały komputer jest w tej rubryce pomijany. Muszę przyznać, że sceny C64 i Amigi znam o wiele lepiej. Chętnie napisałbym coś także o demach na Atari, ale o ile mi wiadomo większość ludzi mających coś do napisania na tym komputerze poświęciła się pisaniu gier (słusznie) zapominając jednocześnie o scenowaniu (niesłusznie). Jeżeli ktoś pisze demka na Atari niech je nam przyśle, a te zasługujące na uwagę przedstawimy na naszych łamach. Mam nadzieję, że artykuły o demach i demoscenie zachęcą Was do pracy bardziej twórczej niż tylko przerabianie kolejnych joysticków w bezużyteczny plastikowy złom.

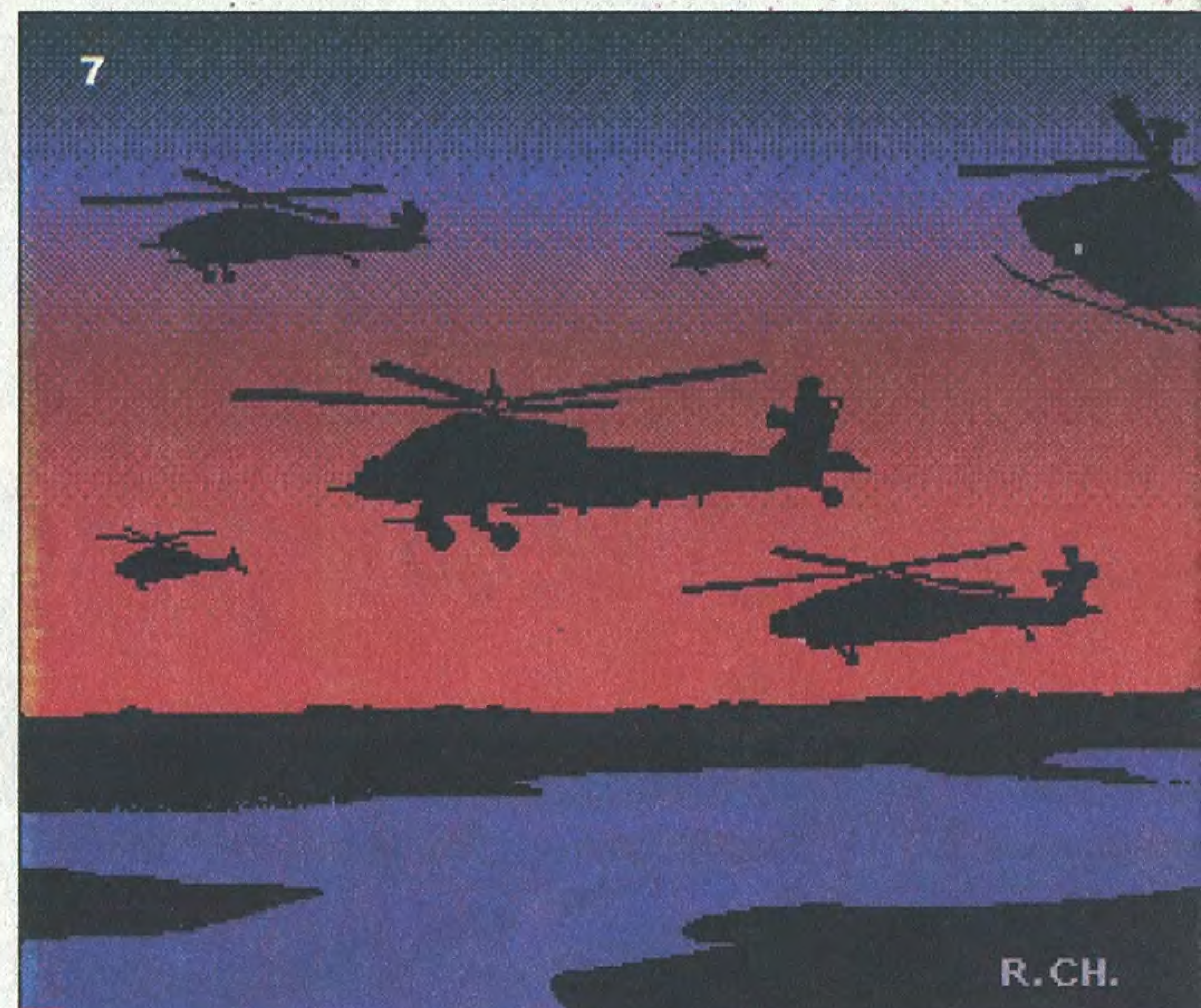
PLACE IN THE SPACE / TABOO

W poprzednim numerze zamieściliśmy opis dwu nowych zachodnich dem. By nie być posądzonym o to, że cudze chwalę, swego nie znam, chciałbym pokrótce zaprezentować najlepsze, moim zdaniem, polskie demo grupy TABOO (Commodore 64):

Demo rozpoczyna się ekranem z gwiazdkami, który informuje nas o tytule dema a także o jego twórcach. Po wyświetleniu informacji zaczyna się następna część, zawierająca wypełnianą wektorówkę. Realizująca tę część procedura jest jedną z najszybszych i najdokładniejszych na świecie. Dalej możemy zobaczyć obrazek Shamana wykonany w technice fli. W kolejnej części przez środek ekranu biegnie scroll, nad nim bujają się na prawo i lewo obrazki Shaman'a, zaś na dole ekranu zmieniają się różne efekty plottera. Następnie naszym oczom ukazuje się rysunek (fli) wykonany przez Wayn'a. Kiedy komputer załaduje następną porcję programu







5. Terminator - **Artur „PEPSI" Gański** (AMIGA)
6. SpaceShip - **Andrzej Bogacki** (AMIGA)
7. Apache - **R.CH.** (AMIGA)
8. Horse - **R.CH.** (AMIGA)





rysunek wygasa, na jego miejsce pojawia się ray tracing (liczony na Amidze) a pod nim skaczący w górę i w dół scroll na sprajtach zajmujący także boczną ramkę. Dalej widzimy wspaniały track scroller, i kolejny obrazek Shamana we fli. Następnie możemy obejrzeć ray tracing. W dolnej części ekranu przesuwa się znany nam już z poprzednich części scroll na sprajtach a powyżej niego znajduje się szachownica nad którą krąży kula, w której wszystko się odbija. W tle widoczny jest jeszcze jeden obrazek Shaman'a. Za pomocą joysticka możemy sami wybrać obiekt jaki ma się poruszać po ekranie, jego trajektorie i kształt rysunku leżącego zamiast szachownicy. Możliwe jest nawet narysowanie własnoręcznie (czy raczej własnojoystickowo) rysunku, który ma się odbijać. Po naciśnięciu spacji wylicza się pożegnalne THE END, a zamiast rysunku możemy sobie przełączać strony tekstu w których znaleźć można dokładne informacje (credits) co kto zrobił.

Warto podkreślić, że zarówno kompresory jak i turbo-loadery zostały napisane przez członków grupy. Niestety muzyka w demie jest napisana przez ludzi z poza Taboo, ale za to jest bardzo dobrze dobrana i znakomicie komponuje się z obrazem.

Demo: PLACE IN THE SPACE
Grupa: TABOO
Kod: K. M., MMS
Grafika: Shaman, Wayne, Tray, MMS
Muzyka: Ragman/Comic Pirates, Guy Shavitt/SCS, T. Error/TIA Tracker

Słowniczek Demologiczny, ciąg dalszy

● **FILLED VECTORS** (wypełniane wektory) - poruszające się trójwymiarowe bryły. Efekt ten swą nazwę zawdzięcza temu iż obracające się obiekty definiowane są właśnie za pomocą wektorów (patrz odpowiedzi na listy w poprzednim numerze). Jeden z najczęściej stosowanych efektów w demach na Amidze.

● **FLI** (Flexible Line Distance) - programowo osiągalny na C-64 tryb graficzny umożliwiający znacznie swobodniejsze używanie kolorów i dzięki temu uzyskiwanie znacznie lepszych rysunków. Niestety, wyświetlanie obrazka w tym trybie zajmuje mnóstwo czasu procesorowi.

● **PLOTTER** - duża liczba poruszających się po ekranie punktów. Ich trajektorie oblicza się składając drgania - czysta fizyka. Przy odpowiednim ustawieniu parametrów i dużej liczbie punktów można uzyskać naprawdę piękne efekty (szczytowym osiągnięciem jest chyba część pt. PLOT-A-LOT z dema "Bound to be best 2" grupy XAKK).

● **RAY TRACING ANIMATIONS** - animacje policzone za pomocą komputera. Za pomocą specjalnych programów definiuje się cały wektorowy świat, a potem śledząc tory promieni światła odbijających się od wszystkich obiektów generuje się obrazy. Wymaga to dużych mocy obliczeniowych i ogromnych ilości pamięci, toteż animacje liczone na C-64 są skrajnie proste.

● **SIDEBORDER** - konstruktorzy C-64 przewidzieli, że obraz można wyświetlać tylko w określonym fragmencie ekranu otoczonym pustą ramką. Problem udało się obejść, zmieniając umiejętnie tryby graficzne, przez co komputer głupieje i generuje obraz na całym ekranie. Wymaga to nie lada umiejętności i dogłębnej znajomości maszyny. Podobnie jest w przypadku Atari ST. Takie sztuczki nie są potrzebne na małym Atari i Amidze, które mogą wyświetlać grafikę na obszarze całego ekranu.

● **TRACK SCROLL** - jest to przesuwający się po zadanej trajektorii napis. Wyliczenie drogi jest zazwyczaj bardzo czasochłonne, toteż zrobienie dobrej jakości scrolla jest bardzo trudne. Zwykle nie wystarcza czasu na obliczenie w czasie rzeczywistym nowej fazy animacji, korzysta się wtedy z wcześniej wyliczonych, stabelaryzowanych danych.

● **VSP** (Vertical Screen Position) - to bujanie ekranem w prawo i lewo bez dokonywania zmian w pamięci obrazu. Jest to efekt bardzo przydatny w demach gdyż prawie nie zabiera czasu czasu procesorowi. Ten trick jest używany tylko na C-64.

JETBOY/ELYSIUM



Galeria

Najwięcej otrzymanych przez nas prac zostało wykonane na komputerze Amiga, kilka na Atari XE i kilka na IBM PC. O dziwo nie otrzymaliśmy żadnych prac od posiadaczy C-64, choć skądinąd wiadomo, że wiele osób posiadających ten komputer rysuje całkiem nieźle (widziałem mnóstwo prac nadesłanych do redakcji Commodore i Amiga). Po obejrzeniu wszystkich prac mieliśmy bardzo trudne zadanie wybrania najlepszych z nich. Po burzliwej dyskusji w gronie redakcyjnym udało nam się wybrać kilka, które możecie obejrzeć na tej stronie.

Na przyszłość mam jedną prośbę, nie przysyłajcie nam wirusów - nam to nie zaszkodzi, za to prace z zainfekowanej dyskietki zamiast do galerii trafią prosto do redaktora Kosza.

Życzę udanego stawiania pikseli, do zobaczenia w następnym numerze...

JETBOY/ELYSIUM

(regulamin galerii - patrz poprzedni numer TS).





"... Kurde muszę komuś przylać, bo mnie kurna krew zaleje!".

Czasami jak jestem totalnie rozstrojony psychicznie, wykrzykuję coś takiego i miotam się szukając czegoś do tzw. wyżywki. W ciągu zeszłego roku pojawiło się niewiele typowych mordobić. Jest wśród nich gra która jest w pewnym sensie kamieniem milowym w dziedzinie gier typu BEAT'EM UP. Tą grą jest oczywiście STREET FIGHTER II. Polecam ją każdemu maniakowi nawalanek, naprawdę warto wydać ukochane pieniążki i trochę powalczyć. A jak już komputer nie będzie nam nawet dorastał do pięt to czas się zmierzyć z innym wojownikiem, czyli z człowiekiem.

Zacznijmy od tego co sama gra oprócz wspaniałej grafiki prezentuje. Istnieją dwa warianty gry. Pierwszy (1 PLAYER) to walka z przeciwnikami sterowanymi za pomocą komputera. Drugi (2 PLAYERS) to walka na dwóch graczy, zresztą po pewnym czasie jedyny rozsądny sposób wykorzystania tej gry. W walce dwóch graczy poza zmierzeniem się z innym człowiekiem nie ma żadnej ideologii. Natomiast w przypadku gry na jednego gracza ideologia taka istnieje. Mianowicie chodzi o to aby pokonać wszystkich fagasów z całego Świata którzy śmią twierdzić że są lepsi od Ciebie. Po dokonaniu tego jakże trudnego zadania (wcale nie), otrzymujesz tytuł MISTRZA ŚWIATA ULICZNEGO MORDOBICIA. W nagrodę oprócz tytułu, na poziomach od trzeciego wzwyż, można obejrzeć krótką animację o historii danego bohatera.

Oczywiście można wybrać poziom gry - od 0 do 7. Jaki to ma wpływ na walkę? Zasadniczy - im wyższy poziom tym przeciwnicy stają się mocniejsi i trudniejsi do pokonania. Poza tym wraz ze wzrostem poziomu zwiększa się siła uderzeń.

Drugą wspaniałą rzeczą zaraz po grafice, jest bardzo duża rozmaitość ciosów jakie mogą wykonywać poszczególne postacie. Od razu mówię, że dany Boss ma specyficzne dla siebie ciosy co urozmaica grę. Mógłbym w tym miejscu podać pełną listę ciosów dla poszczególnych graczy, ale ograniczę się tylko do opisu tzw. ciosów utajnionych. Cóż takiego są te ciosy utajnione? Ano są to takie kombinacje wychyleń joystick'a wraz z użyciem FIRE po których dany delikwent zieje ogniem, czy też przemienia się w żywy tajfun roznoszący w pył wszystko co znajduje się w odległości jego śmiercionośnej nóżki.

Zaczniemy jak zwykle od pań.

CHUN LI ● LIGHTNING KICK - Naciskaj FIRE raz za razem ● WHIRLWIND KICK - Pociągnij joy'a w dół na dwie sekundy, po czym do góry i FIRE.

ZANGIEF ● SPINNING CLOTHESLINE - Naciskaj FIRE ile wlezie ● SPINNING PILE DRIVER - Teraz uwaga: trzeba wykonać po kolei takie ruchy joy'em: lewo-dół, dół, znowu dół i dół-prawo, a następnie FIRE.

DHALSIM ● YOGA FIRE - Ustaw swoją manetkę w następujących pozycjach: dół, dół-prawo, prawo i nieśmiertelny FIRE ● YOGA FLAME - Jak zwykle przestawiaj swój manipulator w pozycje: dół-lewo, dół, dół-prawo, prawo i OGIEŃ.

GUILE ● SONIC BOOM - Nic nowego, kilka ruchów orczykiem: lewo, czekamy tak 2 sekundy, prawo i FIRE ● FLASH KICK - Obierz patyczkiem następujące kierunki: dół, trzymaj tak 2 sekundy, tylko nie za mocno, następnie szybko do góry i OGNIA!

KEN i RYU ● FIREBALL - Nie znam już innej nazwy na joystick, może manipulator wychyłowy? No dobra więc go właśnie musisz poprzestawiać kolejno: dół, dół-prawo, prawo i FIRE ● DRAGON PUNCH - Może to coś zmieni? Dżojstikiem należy wykonać ruchy: prawo, dół, dół-prawo i FAJER ● HURRICAN KICK - Po prostu: dół, dół-lewo, lewo i czerwony przycisk.

EDMOND HONDA ● HUNDRED HAND SLAP - klep w FIRE ● SUMO HEAD BUTT - Przestawiaj w następujące kierunki co tam chcesz: lewo, czekamy 2 sekundy, natychmiast w prawo i FIRE.

BLANKA ● ELECTRICITY - Cały czas grzać w FIRE ● ROLLING ATTACK - poruszaj go: w prawo, czekaj 2 sekundy poczym w lewo i FAJER (FRAJER?).

STREET FIGHTER II ©1992 CAPCOM USA INC
ALL RIGHTS RESERVED

STREET

STREET FIGHTER
US GOLD '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



I to już wszystkie ciosy. Ale nie cieszcie się, tak od razu nie będziecie Bossami. Najpierw należy ćwiczyć długo i namiętnie, dopiero po kilku latach może dojdziecie do takiej wprawy jak Mistrzowie i wtedy nie będzie już nikogo kto by chciał z wami zagrać (hłe, hłe!).

Jeżeli ktoś uważa że już jest HE-MAN'em i nie ma lepszego od niego, to się myli bo w tym momencie odzywam się ja i wyzywam go na pojedynek na ubitej ziemi. Jeżeli wygra stawiam mu piwo i nazywam go Mistrzem. Warunki ewentualnego pojedynku są następujące: Do wyboru mamy tylko: RYU i KEN'a. Walczymy na 7 poziomie. Komputer oczywiście AMIGA. Joystick może być własny. Walka trwa 13 pojedynków. Gramy z wyłączonym czasem.

Jeżeli znajdzie się taki śmiałek to czekam na zgłoszenia pod adresem redakcji TOP SECRET'u. A narazie żegnam wszystkich.

EMILUS





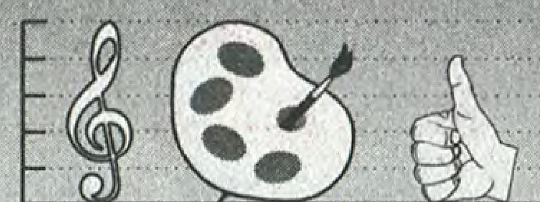


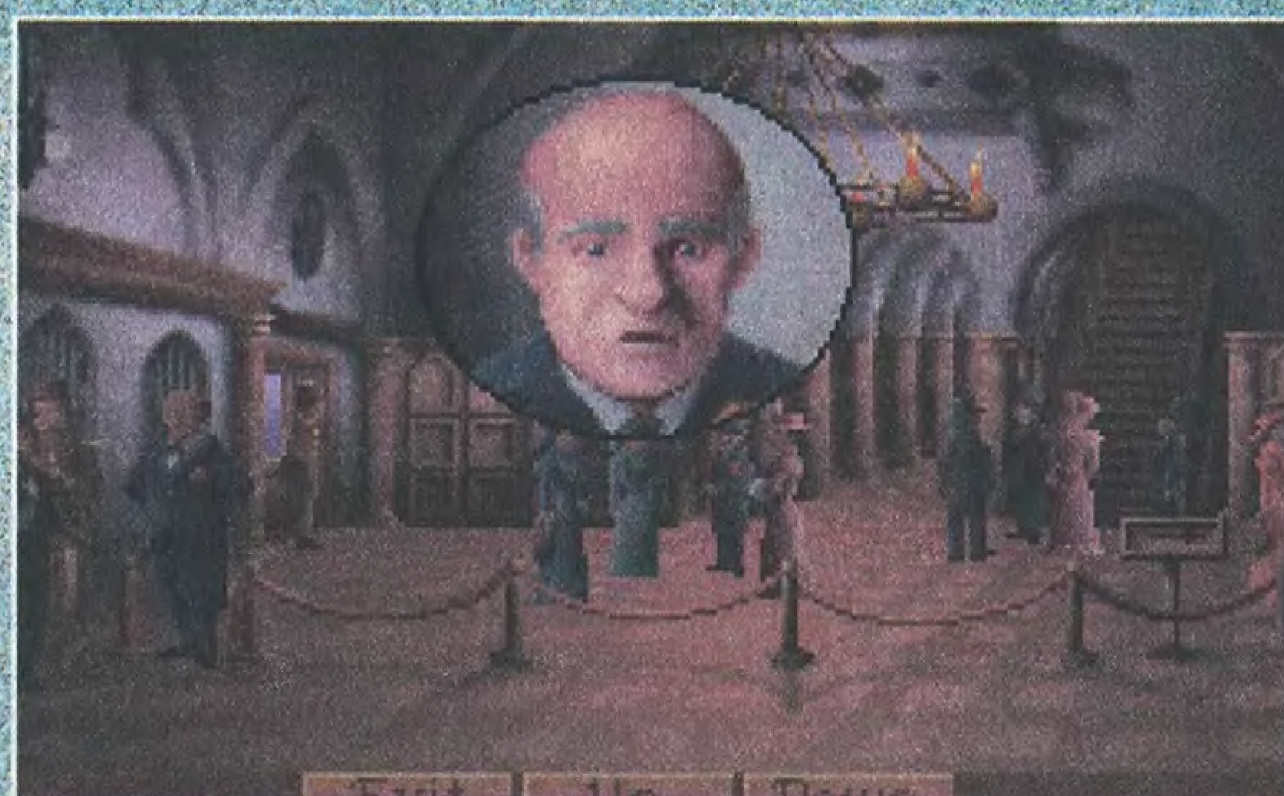


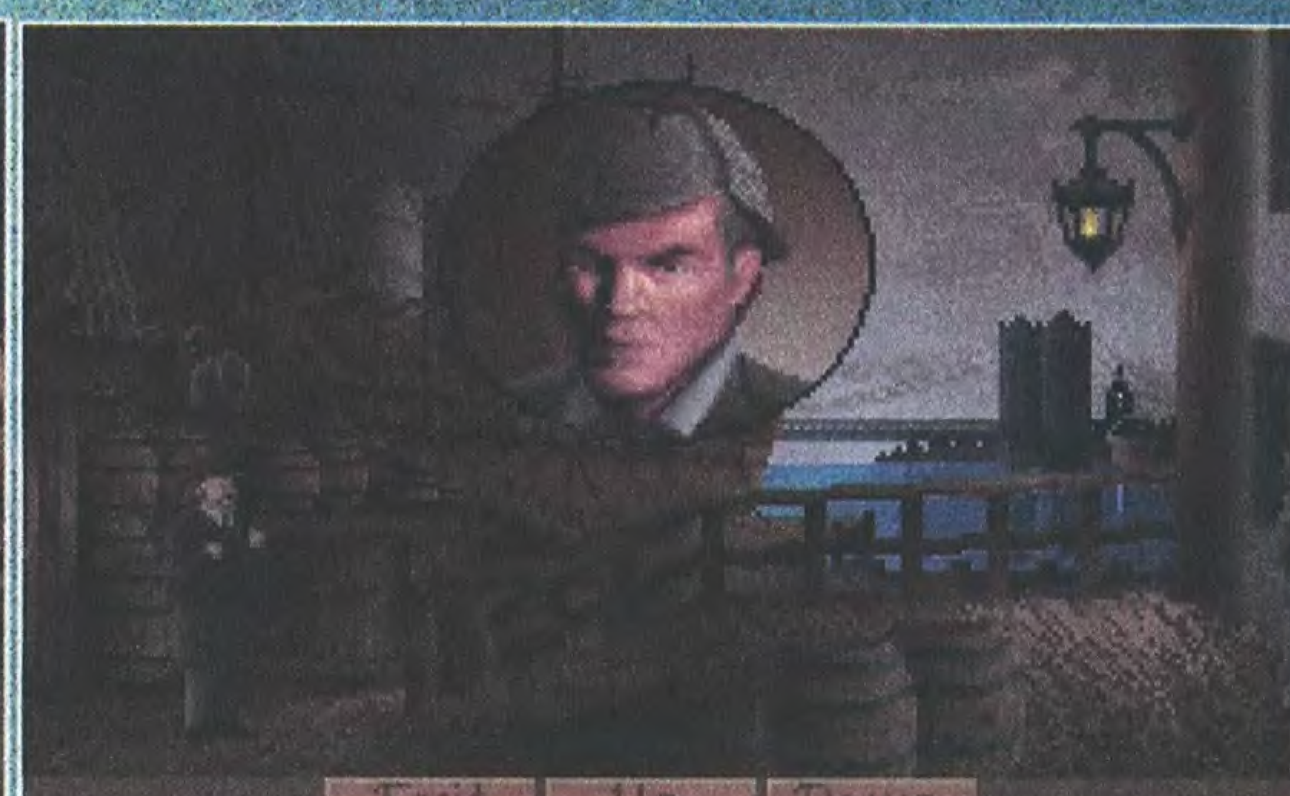


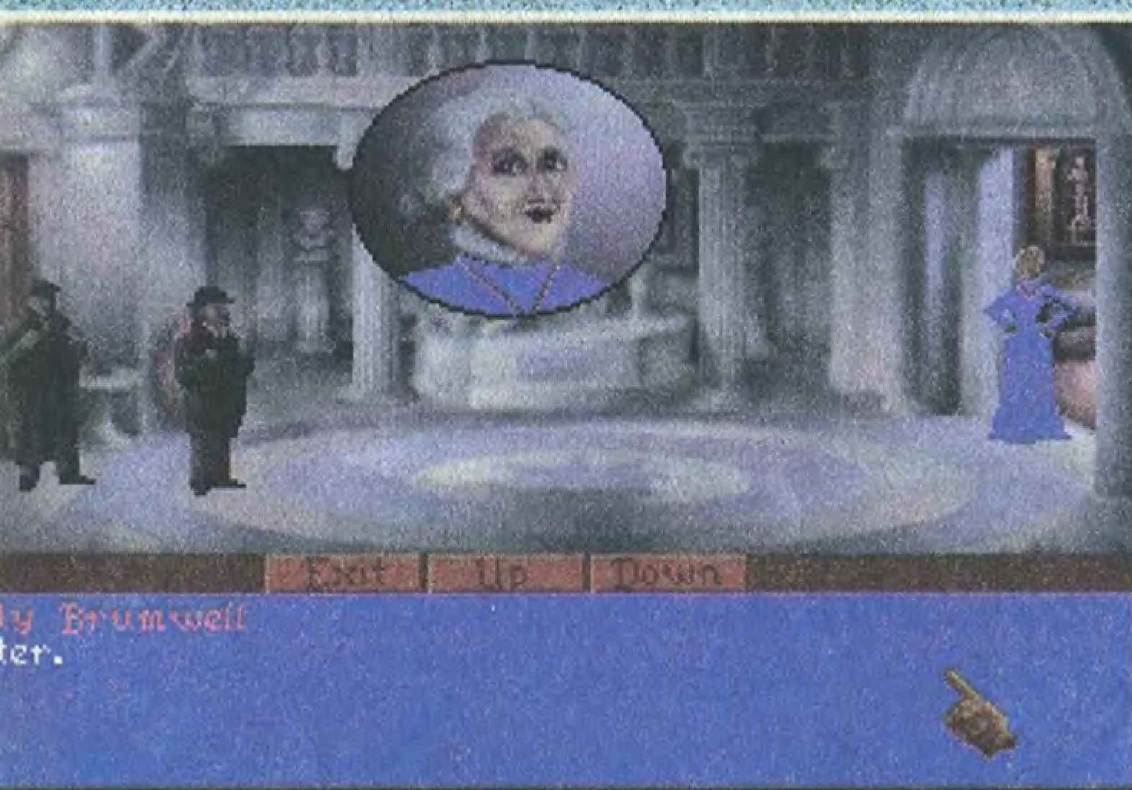
IGHTER

SHERLOCK HOLMES
ELECTRONIC ARTS '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum













ciąg dalszy z TS 2'93

Zadowoleni z pierwszego etapu rozgrywki, powróciliśmy do starego tropu: perfumerii, w której zostały zakupione perfumy znalezione w przebieralni Sary. Po długim nagabywaniu pani Belle zdradziła kilka informacji dotyczących nabywcy; resztę uzupełniła sprzątaczka, dzięki magicznemu wpływowi La Cote D'Azur.

Holmes nie musiał być omnibusem by wiedzieć, że resztę informacji uzyska w klubie rugby, gdzie niechętnie przyjęci przez trenera wymusiliśmy na nim ujawnienie poszukiwanego zawodnika.

Sanders okazał się twardym orzechem, ale Holmes był równie dobrym psychologiem co detektywem. Notka w gazecie opisująca zabójstwo Anny skłoniła gracza do podjęcia nowej gry - zeznawania. Dzięki temu poznaliśmy adres szkoły młodego chłopca Paula - oraz klub bilardowy, gdzie można spotkać "ciekawe" osoby.

Zainteresowany żyroskopem Paul ujawnił swoją marzycielską naturę oraz bardzo ciekawy rodzaj czapeczki, używany z reguły przez dżokejów. Trop prowadził do sklepu koniarskiego, ale Holmes olśniony nową koncepcją nie zwracał uwagi na moje słowa protestu, że jedziemy w przeciwnym kierunku. Okazało się, że zamknięty w więzieniu tymczasowym Blackwood sprzedał mu kilka faktów, niezbyt wprawdzie przydatnych, ale...

Czemu nie? W klubie bilardowym barman okazał się pomocny, podobnie kilka suwerenów, którymi Holmes zapłacił za informacje o miejscu zamieszkania niejakiego Antonio Carruso, znajomego Anny. Pomógł w tym znaleziony na ubraniu jednego bilardzistów włos, nie należący bynajmniej do jego ślubnej małżonki. Antonio Carruso udzielił nam bezcennej informacji: domowy adres Anny Carroway.

Teraz wiedziałem już, że mój przyjaciel poczuł zapach mordercy. Jak pies-tropiciel odnalazł ukrytą książkę w mieszkaniu Anny, śmiecąc w tym celu ziemią z palmy. Nie przeoczył także adresu jej adwokata, wypisanego na jednej z wizytówek - wizyta u niego zaowocowała zleceniem nowego zadania: odnaleźć Annę, żywą lub umarłą.

Pamiętnik Anny zdradził nam, że w naszyjniku ukryty został list-testament jej lekarza, który wyjaśnia wiele tajemnic, nie tylko rodziny Carroway. Gdy Holmes przycisnął Blackwooda, okazało się, że wisiorek został już sprzedany w lombardzie. Na miejscu transakcji otrzymaliśmy adres pana Mooreheada, który kilka dni wcześniej stał się szczęśliwym posiadaczem nadmienionego.

W biurze Mooreheada przyjęto od nas tylko wizytówkę i poinformowano, że jeden z panów detektywów miał umówione spotkanie w ZOO. Tam jednak zastaliśmy Scotland Yard i inspektora Gregsona, który dokonywał wizji lokalnej... zwłok nieszczęsnego detektywa. Rozmowy niewiele przyniosły; Holmes, wiedziony jakimś dziwnym przeczuciem udał się do wybiegu lwa, gdzie zainteresował go przedmiot porzucony wśród mchu. Dzięki niechętnej, aczkolwiek skutecznej, pomocy Kingsleya, udało się go wydobyć i dokładnie zbadać.

Po powrocie do biura Gardnera Holmes nie tracił czasu. Skrócił nic nie wnoszącą

SHERLOCK HOLMES



rozmowę z sekretarką i maszyną do pisania rozbił drzwi prowadzące do gabinetu detektywów. Kartka leżąca na stole nie pozostawiała wątpliwości co do miejsca, w którym przebywał aktualnie Moorehead. Na nic zdał się nasz pośpiech, nie zdołaliśmy uratować kolejnego niewinnego człowieka. Jedynym pożytkiem stało się ujęcie mordercy - Roberta Hunta - bardzo pewnego siebie rzezimieszka.

U Gardnera w sejfie odnaleźliśmy wisiorek wraz z testamentem. Udaliśmy się do sklepu z artykułami koniarskimi, gdzie po wywołaniu małej sensacji sprowokowaliśmy potok słów kłamliwego sprzedawcy. U Lorda Brumwella wiadomości zaczerpnięte z testamentu otworzyły nam drzwi do samego Pana, zupełnie załamanego. Po wyznaniu nam całej prawdy, spuścił głowę i opuścił pokój.

Gdyby nie odnaleziony w sejfie klucz, musielibyśmy pewnie wyważyć drzwi. Na szczęście obeszło się bez przemocy, lecz... dla Lorda nie było już ratunku. Powierzył wyrok w swojej sprawie Wyższej Instancji.

Mimo, że mieliśmy już adres Hunta, pojechaliśmy nacieszyć się jego widokiem za kratkami. Holmes zimno przedstawił mu jego sytuację, ale nie zrobiło to na nim większego wrażenia. Opuściliśmy tego człowieka z uczuciem niesmaku, mając wielką ochotę ujrzeć go następnym razem dopiero na stryczku.

W mieszkaniu Hunta Holmes szybko odnalazł dokument ukryty pod podwójnym dnem kuferka, wskazujący na powiązania mordercy z niejaką panią Rose, urzędującą w Covent Garden. Kierując się potwierdzeniem depozytu udaliśmy się do lombardu, gdzie karty do tarota wyjawiły nam swój sekret w postaci klucza do szuflady pani Rose. Kolejny klucz i skrzynia leżała otworem, dzięki czemu wiedzieliśmy już gdzie szukać Anny.

Nie chcieliśmy znowu przybyć za późno, więc zaprawiony sowitą zapłatą dorożkarz nie żałował bata nędznie wyglądającemu koniowi. Holmes, nie oszczędzając drzwi, włamał się do ponurego budynku, gdzie przywiązana do krzesła przebywała Anna. Mimo, że nie udało mi się powstrzymać zdetonowania prochu, wyszliśmy z tego cało.

Holmes wspominał jeszcze po latach tę sprawę a ja żałowałem, że większość notatek została w tajemniczych okolicznościach skradziona z kufra, w którym przechowuję wszystko co dotyczy niezwykłych spraw mojego przyjaciela. Szczęściem Holmes jest ostatnio trochę mniej zapracowany, dzięki czemu udało nam się wspólnie odtworzyć bieg wypadków tej zagmatwanej i bardzo okrutnej sprawy. Mam nadzieję, że nigdy nie przyśni mi się lisia twarz Roberta Hunta...

Lo'Ann

jest

1. V4Victory 2. Western Front

3. Perfect General 4. L'impereur

V4V

Operacja lądowania aliantów w Normandii w 1944 roku, zwana przez niektórych nie wiedzieć czemu "Overlord", zapłodniła twórczo wielu programistów. Tak wielu, iż gdy po raz kolejny usłyszałem o grze mającej coś wspólnego z wyczynami sprzymierzonych 6. 06. 1944, odczułem niepokojące odruchy wymiotne.

Szczęściem skończyło się na mdłościach, bowiem udało mi się znaleźć komputer w słusznej konfiguracji (PC 386, 4 MB RAM i karta SVGA, dająca się namówić do pracy w standardzie VESA!) i odpalić to cudo. Szczęka, która mi w tym momencie wypadła, pozostała przez dłuższy czas na podłodze, bowiem zająłem się grą, a do niej nie była mi potrzebna.

Wypada przyznać, iż pomysł, choć mało oryginalny, zrealizowano niemal perfekcyjnie. Utah Beach składa się z 6 scenariuszy związanych z działaniami na Półwyspie Corentian. Oczywiście należy grzmocić przeciwnika, czemu służą wojska naziemne w dużym wyborze, samoloty i okręty. Prócz znanych w tego typu produkcji bajerach w rodzaju wsparcia lotniczego czy artyleryjskiego warte podkreślenia jest stopniowanie ataku i obrony. Każda broniąca się jednostka może uciec na sam widok zbliżającego wroga (nie jestem pewien czy nazywać to obroną), bronić się standardowo lub trzymać zajmowaną pozycję do ostatniego Kopalnego, którym możnaby rzucić w przeciwnika.

Gra jest na tyle przyzwoita, że każdy scenariusz przy opisie zadania zawiera wymagany termin jego realizacji i ilość godzin jaką będziemy musieli spędzić przy komputerze, aby je wykonać (od 1 do 60!).

Prócz grafiki rzucającej na kolana, tych którzy nie boją się potłuc, i muzyki, ograniczającej się do efektów dźwiękowych wyróżnia ją spośród gier strategicznych przynależność do pewnej rodziny. Owa rodzina rozbudowana będzie w oparciu o platformę graficzną, jaką jest V for Victory. W ten sposób zostaną tworzone będą kolejne gry, których obsługa do złudzenia przypominać będzie Utah Beach.

Utah Beach to nowa jakość - jest krokiem w kierunku, z którego dochodzi głos "Adieu 286".

Sir Haszak



Western Front

Western Front, jak sama nazwa wskazuje (szczególnie uczonym w piśmie), jest grą wojenną symulującą operacje na froncie zachodnim pod koniec II wojny światowej. Autorzy zaordynowali w niej 4 operacje: Overlord - lądowanie aliantów w Normandii w czerwcu 1944, francusko-belgijsko-holenderska - wyzwolenie 3 wymienionych krajów, Bulge - powstrzymanie natarcia niemieckiego w grudniu 1944 i Diadem - przełamanie linii Gustawa i Hitlera w maju i czerwcu 1944.



Panie, Panowie i ty, księże proboszczu!

Nie ma co ukrywać, że dotąd wszyscy łamiący głowy zamiast joyów byli mocno upośledzeni przez nie wykazującego zrozumienia (padnij) Naczelnego (powstań). Oparliśmy się jednak na z gruntu fałszywej i niedorzecznej tezie, stwierdzającej popularność tego szalonego rodzaju rozrywki wśród czytelników "Top Secretu". Nie chcę chwalić się i wspominać czasów kombatanckich. Nie napiszę zatem, jak wiele kosztowało nas przekonanie (padnij) Naczelnego (powstań), iż strategia to podstawa umysłowego zdrowia narodu. W końcu uległ przemocy i sile perswazji i... jest! (Haszak, mam Ci przypomnieć, kto zarwał kilka nocy nad V4V - Naczelny)

Mam perwersyjną przyjemność otworzyć niniejszym artykułem kącik dla wszystkich niewydarzonych strategów pt. "Jest TAKTYCZNIE! ".

Zmontowaliśmy silną grupę pod wezwaniem, która zajmie się dostarczaniem na łamy "TS" wszystkiego, co przy odrobinie dobrej woli można nazwać strategią. Będzie więc coś dla tych, co palą, mordują i grabią (to jest akurat ten kawałek historii, który zwykle wypada z podręczników) walcząc na wszystkich frontach, łącznie z atmosferycznym. Znajdą się również gry decyzyjne z cyklu "kupię, sprzedam, zamienię" oraz od czasu do czasu logiczne, o ile nie przerosną one percepcyjnych możliwości Specgrupy. W każdym z numerów znajdziecie parę recenzji z tego, co wpadło nam w ręce, gdy strategicznie przechodziliśmy ulicą Grzybowską. Będziemy się jednak starali skreślić parę czułych słów o produktach ogólnie uważanych za legalne. Nastąpi to jednakowoż tylko wtedy, gdy wreszcie coś się ruszy, a najbardziej dystrybutorzy.

Na paru kolumnach zmieścimy kilka krótkich recenzji przedstawiających, co ostatnio podziwialiśmy na ekranach monitorów i nasze wyjątkowo osobiste wynurzenia na ten temat nie pozbawione pikantnych szczegółów. Nie będą to wyłącznie nowości i wyłącznie hity, choć te z pewnością znajdą się w przewadze. Mamy niezdrową ambicję podać do publicznej wiadomości również te żałosne twory myśli ludzkiej, które należy przed zapuszczeniem spuścić z okna, sprawdzając czy latają.

Prócz recenzyjek pojawią się wyjątkowo nudne i rozwlekłe kawałki z cyklu "Co zrobić, aby wygrać, a nie przegrać". Teoria gier (niejakiego von Neumana) w punkcie pierwszym mówi bowiem, że w grze głównie chodzi o to, żeby wygrać, niezależnie od jej rodzaju (z wyjątkiem gry z Naczelnym na pieniądze). Znajdą się w nich nie tylko strategiczne porady, ale również ogólnie rozumiana klawiszologia.

Na początek puściliśmy balon próbny w postaci kilkunastu krótkich tekstów. W przyszłych numerach pokażemy Ci siłę Twoich pieniędzy w A-Train, listę nawigacyjną ułatwiającą poruszanie się wśród produkcji strategiopodobnych i inne rzeczy, też ciekawe.

Wiedząc, że pierwsze śliwki robaczywki czekają na następny numer "TS", bo nie da się ukryć, że Jest TAKTYCZNIE!

Sir Haszak & Specgrupa

taktycznie

Gra nie jest nowa, co można odczuć, rzucając okiem na grafikę. Mocno nieświeża EGA (wiem, wybrzydzam!) nie pozwala na głębsze odczucia estetyczne. Oddziały przedstawione w formie kwadratów posuwają się po planszy, zazwyczaj wściekle żółtej. Całość łagodzi błękit morza. Muzyka również nie należy do najmocniejszych stron programu, gdyż praktycznie nie występuje.

Bezsprzecznie jednak zaletą tej nieefektownej graficznie gry jest możliwość wyboru scenariuszy i rozbudowane opcje. Pod tym względem z pewnością była wzorem dla twórców V for Victory. Uzupełnienia jednostek, ataki lotnicze, wpływ okrążenia przeciwnika na jego postawę bojową, zmiany dowództw armii, przenoszenie jednostek między armiami czy włączanie i wyłączanie sprawozdań z przebiegu bitew to tylko niewielka część opcji Western Front rzadko występujących w innych grach tego typu. Do zalet niewątpliwie należy zaliczyć także poziom strategii stosowanej przez komputer nawet na poziomie Easy.

Wszystko to wpływa na złożoność obsługi Western Front. Całkiem pokaźne menu jest początkowo ciężko strawne i trudne do przyswojenia. Z czasem można się do niego przyzwyczaić.

Cechy Western Front pozwalają określić rodzaj gracza, do którego został skierowany. Jest nim tak zwany dłubacz strategiczny, siedzący przy komputerze po kilkanaście godzin po to by pokazać komputerowi, kto tu rządzi. Bo prócz niewielkich wymagań sprzętowych, gra ta ma jedno duże - trzeba mieć masę czasu!

Sir Haszak







Perfect General

Każdy nosi buławę w tornistrze, pod warunkiem, że nie wypadła ona z kredkami. Mając ten program masz szansę jej nie zgubić.

Perfect General jest bowiem symulatorem współczesnego pola bitwy lądowej. Znajdziemy tu parę rodzajów czołgów, artylerii, piechoty (w każdej chwili może być zmechanizowana) oraz jednostki inżynieryjne i miny. Z grą otrzymujemy kilkanaście scenariuszy, z których dwa są historyczne: El Alamein i natarcie 3A amerykańskiej gen. Pattona w 1945. Reszta to sytuacje zaaranżowane: walka w dżungli, w okrążeniu itp. Ciekawostką nie występującą w innych tego rodzaju grach, są kraje neutralne, występujące w paru scenariuszach. Nie biorą one udziału w wojnie. Po przekroczeniu ich granic przez jedną ze stron, udzielają one wymiernej pomocy wojskowej stronie drugiej. Zmusza to niekiedy do heroicznych wysiłków ominięcia ich terytorium.

Samą walkę prowadzi się grupami bojowymi wielkości plutonu. Symbolizują je pojedyncze ikony danego rodzaju broni. Walka podzielona na fazy jest znacznie ułatwiona przez dodatkowe opcje. Można uzyskać podgląd terenu widzianego w danej chwili przez jednostkę czy prawdopodobieństwo trafienia znajdujących się w naszym zasięgu jednostek przeciwnika.

Miłą rzeczą jest samodzielne dobieranie armii w ramach posiadanych punktów. Można dzięki temu dobrać właściwe jednostki do scenariusza, można też całkowicie rozminąć się z rzeczywistością i w rezultacie otrzymać klapsa w dziąsło.

Każdą rozgrywkę ocenia komputer, wystawiając dowódcom stopnie od 2nd Lieutnant (o! cienki Borek) do General (moc jest z nami). W raporcie pokontrolnym podaje również liczbę punktów, które zdobyliśmy (podstawa przyznania stopnia) oraz skuteczność ognia artylerii i pozostałych jednostek.

Perfect General właściwie nie ma wad. Trójwymiarowa grafika i muzyka niezła jak na strategię nie pozwalają się do niczego przyczepić. Pozwalają za to grać i czerpać z tego przyjemność, do czego namawiam.

Alex
Sir Haszak



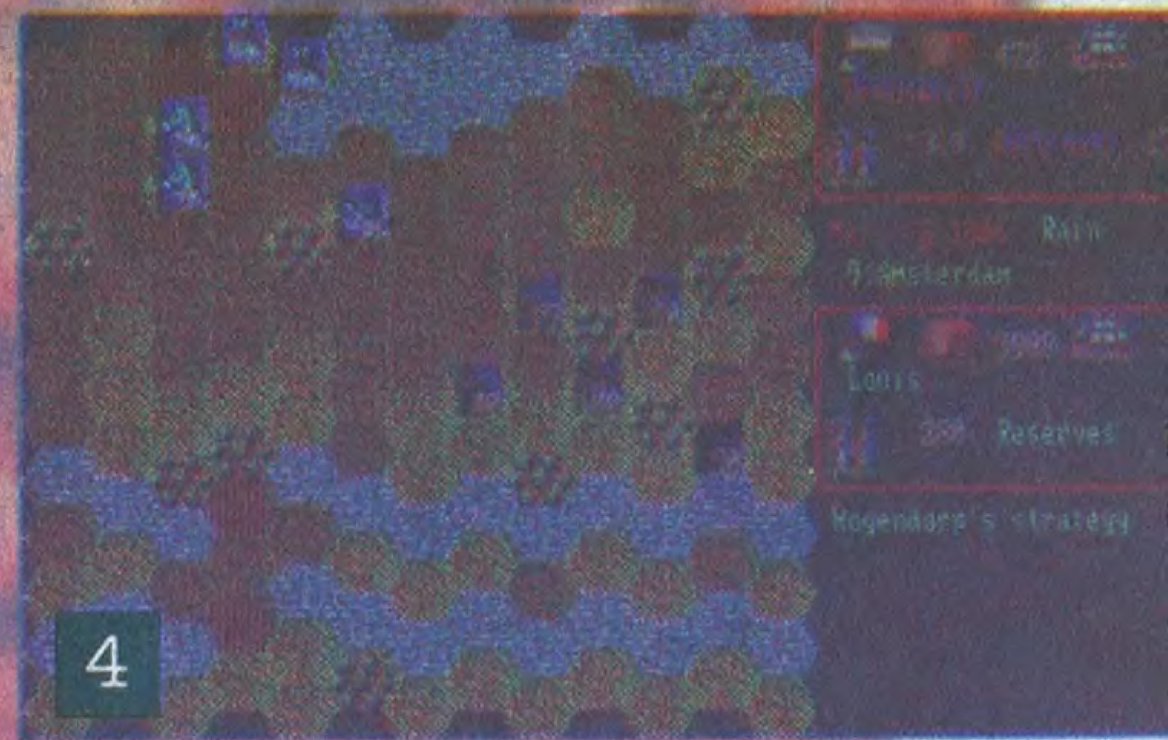


L'Impereur

Tytuł gry, od którego czuć na odległość francuszczyznę, sugeruje, że mamy okazję wcielić się w jednego z geniuszy wojny - w Napoleona.

Na początku wybieramy jeden z czterech okresów jego życia. Każdy ma swoje zalety. Będąc jedynie dobrze zapowiadającym się generałem nie trzeba zastanawiać się nad losami całego państwa. Wystarczy zdefasonować fizjonomię każdej wrogiej jednostki, która się nawinie, szalejąc na heksagonalnych polach bitew. Będąc Pierwszym Konsulem czy Cesarzem zajmujemy się jeszcze działaniami taktycznymi, ale podporządkowane są one celom strategicznym. Mamy wtedy do dyspozycji ustalanie stosunków międzynarodowych i wymiany handlowej, zakup okrętów i dział. Od czasu do czasu dowodzimy również w polu, ale to już nie ta mołojecka fantazja, huk armat, chrzęst szabel i czyjeś odcięte ucho lecące właśnie w nieznane.

Prowadząc politykę zagraniczną należy uważać, aby nie prowadzić wojny na dwa fronty. Oczywiście to się i tak w końcu zdarzy, ale należy maksymalnie skracać te okresy. Trudno jest do wygrać, gdyż zawsze po zajęciu miast Hiszpanii wybucha-





5. Stratego 6. Risk

7. Samurai

ją powstania (guerille), a systematyczne przyrost naturalny armii pewnego wschodniego państwa nasuwa przypuszczenia, że Francuzi mogliby się jeszcze wiele od niego nauczyć.

Grafika nie jest najmocniejszą stroną tego programu, ale też nie ona przesądza o atrakcyjności gier strategicznych. Znaleźć można w L`Imperieurze wiele innych niedoróbek. Jedną z nich jest koszmarne zapisywanie nie zakończonej gry. Należy bowiem przed rozpoczęciem gry stworzyć specjalny plik. Jeśli się tego nie zrobi, to po kilkugodzinnej rozgrywce można obudzić się z ręką w nocniku. Dorobek ważnej części naszego życia zostanie zaprzepaszczony.

L`Imperieur jest jedną z serii gier strategicznych Koei Software. W porównaniu z Nobunaga Ambitions widać zdecydowany skok jakościowy. Przy obsłudze tamtej gry ręce i nogi opadały. Ten obsługiwany może być zarówno klawiaturą (zgroza), jak i myszą.

Sir Haszak

Stratego

Dwie potężne armie spotkały się na zamglonym płaskowyżu Gorgoroth aby stoczyć ostateczną bitwę. Przed rozpoczęciem walki obaj dowódcy rozlokowali swe siły. Zabezpieczyli chorągwie przed atakami nieprzyjaciela, zastawili pułapki, szybsze oddziały wraz z jednostkami do usuwania zasadzek przeciwnika wysunęli na przód, wolniejsze ustawili w drugiej linii. Przygotowani także zostali szpiedzy, których zadaniem było zabić lidera armii nieprzyjaciela. Gęsta mgła zalegała nad polem bitwy zmniejszając widoczność. Armie ruszyły...

STRATEGO to jedna z nowszych gier taktycznych firmy IMAGITEC DESIGN LTD, wyprodukowana w paru wersjach rodzajowych - min. PC, Commodore. Akcja rozgrywa się na kwadratowej planszy o boku 10 pól. Celem gry jest zdobycie chorągwi nieprzyjaciela, zwykle szczelnie otoczonej pułapkami (MINE) i bronionej przez wrogie oddziały. Wszystko wskazuje na to, że przeciwnik nie odda nam swego sztandaru po dobroci, więc trzeba będzie mu zrobić kuku. Do dyspozycji mamy jednostki oznaczone cyframi od 1 do 9, pułapki (MINE), szpiega (SPY) oraz własny sztandar (FLAG), którego trzeba będzie w międzyczasie bronić. Oddziały, za wyjątkiem pułapki, chorągwi i SCOUTA (oddział nr 9) mogą poruszać się o jedno pole w pionie lub w poziomie. Pułapka i chorągiew nie mają zdolności ruchu, a SCOUT może poruszyć się o dowolną liczbę obszarów (tylko w pionie lub w poziomie).

Gdy jedna z twych jednostek znajdzie się na tym samym polu co jednostka przeciwnika, poleje się krew. Zasada rozgrywania pojedynku jest bardzo prosta: każdy oddział pokonuje jednostki o numerach wyższych od własnego. Wyjątek stanowi pułapka, szpieg i chorągiew. Pułapkę zniszczyć może tylko MINER (oddział nr 8), chorągiew ulega każdej jednostce, natomiast szpieg może pokonać "jedynkę", ale tylko wtedy, gdy to on zaatakuje. Oczywistym jest, że przeciwnik dysponuje takimi samymi siłami. Aby gra nie wydała się zbyt banalna, wprowadzono pewne utrudnienie: oddziały przeciwnika na ekranie wyświetlone są koszulkami do góry tzn. możesz się jedynie się domyślać jakiego typu jest dana jednostka do momentu starcia z nią.

Przed grą należy usytuować jakoś nasze wojska. Mamy do wyboru dwie możliwości: albo zrobić to samemu, albo uruchomić jedno z gotowych ustawień. Jeżeli zdecydujemy się na samodzielne ustawianie szyków należy pamiętać o kilku sprawach:

1. Chorągiew najlepiej jest ustawić w narożniku.
2. Chorągiew powinna być otoczona ze wszystkich stron pułapkami (jeśli tego nie zrobisz to tak jakbyś podpiłował gałąź na której siedzisz).
3. Z przodu ustaw dziewiątki (SCOUT), aby wybadały pierwszą linię przeciwnika (zlokalizowały pułapki).
4. Nie stawiaj MINERów (8) zbyt daleko od frontu, gdyż będą potrzebni do zlikwidowania pułapek przeciwnika, stojących na twej drodze.

Jeżeli jesteś leniwy, zajrzyj do menu FILE i wybierz USE SETUP. Tu masz do wyboru 13 gotowych ustawień oraz opcję FLAG ORIENTATION - wybieramy pozycję naszego sztandaru: lewy/prawy dolny narożnik.

Gra daje nam mnóstwo dodatkowych opcji: zapis stanu gry w celu jej późniejszej kontynuacji, wybór charakteru partii (pojedyncza lub mistrzostwa), wybór poziomu trudności, modyfikacja zasad, oraz szczegółów czysto kosmetycznych itp. Wszystkim fanom gier strategicznych radzę, aby zasiedli do tej gry wczesnym rankiem, gdyż innym domownikom mogą potem przeszkadzać dźwięki komputerowe w środku nocy (taaaaaaak wciąga!).

ROBIN

Jedynkarz

Kopalny po raz kolejny zrobił mnie w balona. Dwa numery temu ogłosił konkurs, polegający na liczeniu wszystkich jedynek w numerze, namącił wszystkim w głowie, kto żyw dostawiał w najdziwniejszych miejscach numeru jedynki by tylko ich liczenie uatrakcyjnić. Przyszedł czas na rozwiązanie konkursu, a Kopalnego ani śladu! Wszelkie próby skontaktowania się z nim spełzły na niczym (chyba fruwa gdzieś z Małolatą), toteż musieliśmy te parszywe jedynki liczyć sami. Siadłem do tej roboty osobiście, na szczęście zlitowali się nade mną Emilus i Gawron, dzięki czemu rachunki poszły dość sprawnie. (Swoją drogą, brak Kopalnego ma jeszcze jedną wadę - przyszła wiosna, trzeba kosić trawnik, znowu nie ma komu. Może Emil i Gawron jeszcze raz wykażą się litością?)

Z naszych rachunków wynika, że jedynek było 526 sztuk, łącznie z kilkoma dziwnymi (np. tą między kuponami na 35 stronie i trzema rozdzielającymi listy). Tylu doliczyło się dwunastu czytelników (ani jedna czytelniczka - dziewczyny, co z Wami?). Zgodnie z obietnicą (moją, nie Kopalnego), przyznajemy nagrody w postaci prenumerat - nikt nie zaznaczył, że już TS zaprenumerował. Oto lista nagrodzonych:

Tomasz Bartkiewicz, Krotoszyn; ***Mikołaj Chojnacki***, Warszawa; ***Konrad Czarnocki***, Bielawa; ***Michał Gajor***, Rzeszów; ***Piotr Huk***, Praszka; ***Bogusław Iwański***, Mielec; ***Piotr Kujawa***, Pruszków; ***Grzegorz Oleksy***, Piła; ***Kamil Onasz***, Mirosławiec; ***Michał Seifert***, Barcice; ***Krzysztof Wilk***, Bystrzyca Kłodzka; ***Michał Wójcik***, Lublin.

To by było na tyle, żegna Was **Naczelny**



taktycznie

Risk

Wczesnoegowska grafika i muzyka dążąca do zera nie jest tym, co tygrysy lubią najbardziej. Jeśli się jednak uwzględni czas powstania programu (zamierzchły rok 1989) to potrafimy wybaczyć twórcy Riska bardzo wiele.

Kopalina ta umożliwia udział 6 graczy, z których 5 może być sterowanych przez komputer. Areną walki jest mapa świata, podzielona na krainy. Obrażając śmiertelnie geografów można je nazwać geograficznymi.

Na początku określamy długość gry: krótka sprowadza się do wykonania zadania postawionego przez komputer (np. " zdobyć Afrykę i Azję i dowolny inny kontynent" lub "zgnębić gracza nr 2"); długa wymaga podbicia całego świata. Komputer losuje krainy pomiędzy graczy przyznając im określoną liczbę punktów i rozmieszczając ich siły. Gdy gracz w końcu doczeka się swojej kolejki otrzymuje posiłki - 3 pkt. siły, które może rozmieścić dowolnie. Powinien teraz uderzyć na dowolne terytorium przeciwnika i zająć je. Jeśli ten skomplikowany manewr się powiedzie, otrzymuje on kartę. Trzy karty uprawniają (zazwyczaj) do wymiany ich na dodatkowe punkty siły. Punkty przyznawane są za opanowanie wszystkich prowincji dowolnego kontynentu - im większy kontynent, tym większy zysk.

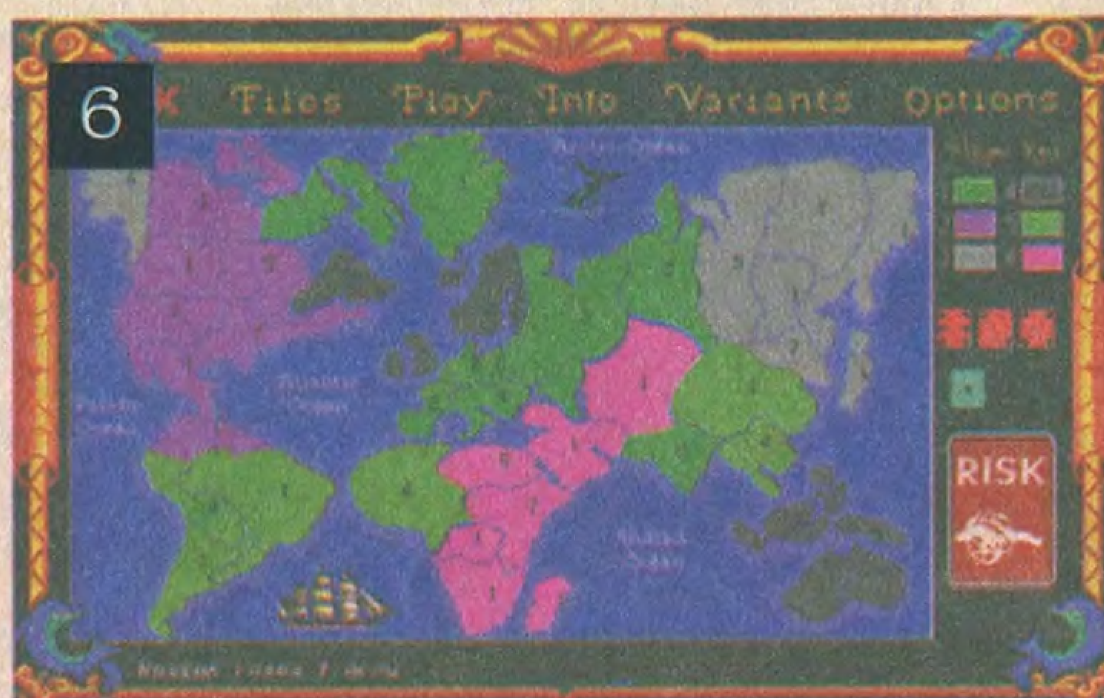
Specjalnie dla tych, którym zwoje mózgowe skręciły się w trąbkę, wymyślono opcję Cheat. Nie chcąc się przemęczać uruchamiamy ją i wskazujemy na terytorium, które nie jest nasze, ale ma nim być. W ten sposób możemy skończyć grę zanim ją zaczęliśmy.

Risk, jakkolwiek prosty jak beret i nieefektowny potrafi fanów strategii porządnie wciągnąć. Ma on bowiem siłę klasycznej już gry Empire - prostota pomysłu (rodem z gry planszowej), prostota realizacji, prostota reguł i obsługi.

Sir Haszak















Samurai

Japonia w końcu XV w. Od 1478 roku toczy się wojna domowa, w której każdy w sposób prosty i skuteczny stara się uspokoić na wieki jak największą liczbę bliźnich, aby objąć władzę nad jak największą połacią kraju. Ogólnie jest nieszczególnie i mogłoby Cię to nie obchodzić, gdybyś nie był właścicielem 5 miast na wyspie Honsiu. Gdybyś był jedynym właścicielem miast na tej wyspie również nie byłoby sprawy. Niestety masz sąsiada, który poddał się panującemu w Japonii nastrojowi i ma niepohamowaną ochotę, żeby Ci oszczędzić paru lat życia.

Tak mniej więcej zaczyna się gra, która na pierwszy rzut oka wygląda całkiem nieźle. Niestety, tylko na pierwszy. Sformowanie armii i wysłanie jej do walki jest nieskomplikowane. Schody zaczynają się, gdy dojdzie do walki. Gra oferuje bardzo wiele, może zbyt wiele, sposobów zachowania podczas bitwy. Jednak zmiany szyku armii, wprowadzenia jej do walki są niezwykle trudne do wprowadzenia w życie. I nieskończenie powolne. Wojsko składa się bowiem z pojedynczych wojowników, którzy mogą poruszać się samodzielnie, razem z żołnierzami tej samej broni lub całą armią. W rezultacie niezwykle trudno zapanować nad żołnierstwem telepiącym się po całym polu bitwy. Rozegranie walki przy wyrównanych siłach wymaga zaawansowanych studiów strategicznych. Można zastosować metodę "na rympał", ale po pierwsze jest ona mało skuteczna, po drugie - gdzież smaczek strategii?

Pomimo niezłej grafiki i dość oryginalnego pomysłu The Way of the Warrior wydała mi się dość toporna. Może ona jednak usatysfakcjonować "dłubaczy", chcących powolnie, ale za to precyzyjnie dać łupnia przeciwnikowi.

Sir Haszak

RASZYN



W 1807 roku na mocy układu pokojowego w Tylży między cesarzem Napoleonem I a carem rosyjskim Aleksandrem powstało Księstwo Warszawskie złożone w większości z drugiego i trzeciego zaboru pruskiego. Nie spełniły się nadzieje Polaków na uzyskanie w pełni samodzielnego państwa. Napoleon swoje obietnice zrealizował tylko w minimalnym stopniu...

Nowy wiek rozpoczął się apokaliptycznie. Wojna objęła większą część starego kontynentu. Napoleon wprowadzając nowy typ walki w życie nowe techniki walki powalił na kolana wielkie mocarstwa: Austrię i Prusy, zagarniając i podporządkowując sobie większość terenów byłego Cesarstwa Niemieckiego. Część terenów dawnej Rzeczypospolitej wchodząca w skład zaboru pruskiego została przez Bonapartego wykorzystana w celu utworzenia Księstwa Warszawskiego. Było to państwo niepodległe, lecz pod protektoratem Francji, z szeregiem demokratycznych ustaw. Posiadało własny sejm i rząd. Faktycznie jednak było zależne od Francji w ogromnym stopniu, dlatego że gwarantem jego niepodległości była wyłącznie Francja, podobnie jak wiele innych organizmów państwowych powstałych w okresie wojen napoleońskich. Księstwo powstało na skutek obietnicy danej przez Napoleona, że odbuduje on dawną Polskę. Jednakże Napoleon nie zamierzał dotrzymać tej obietnicy. W roku 1809 wybucha nowa wojna Austriacko-Francuska. Wojska Cesarstwa Austrowęgierskiego wkraczają na tereny Księstwa. Około 32000 dobrze uzbrojonych żołnierzy rozpoczęło marsz w kierunku stolicy. Polski wódz sił zbrojnych Książę Józef Poniatowski zebrał na południu pod Warszawą 12000 ludzi. Pod Raszynem nastąpiło starcie dwóch sił.

Wczytując tę grę wcielasz się w naczelnego wodza sił polskich. Twoim zadaniem jest udaremnić wrogowi dostęp do stolicy, która leży na północ od terenu walki. Pod komendą masz kilkanaście oddziałów piechoty i kilka jednostek jazdy. Rozmieszczone są one w okolicach Raszyna. Ten sam teren obejmuje mapa wyświetlana przez komputer w lewej części ekranu. Wydawanie komend następuje z klawiatury za pomocą klawiszy kursora (bez Control), w prawej części ekranu. Zadanie nie należy do prostych, chociaż gra wygląda nieskomplikowanie.

Każda tura podzielona jest na dwie fazy. Podczas pierwszej fazy rozkazy wydaje wódz Księstwa Warszawskiego, podczas drugiej głównodowodzący Cesarstwa Austriackiego. Jednostki meldują się kolejno i w danym momencie można wydać polecenie tylko jednemu oddziałowi. W jednej fazie każda jednostka melduje się dwa razy, co ułatwia ustrzeżenie się błędów taktycznych i pozwala na ewentualną korektę działań. Oddział nie zgłosi się jedynie w wypadku, gdy brał udział w ataku, lub gdy został rozbity.

Każdemu oddziałowi można wydać następujące rozkazy:

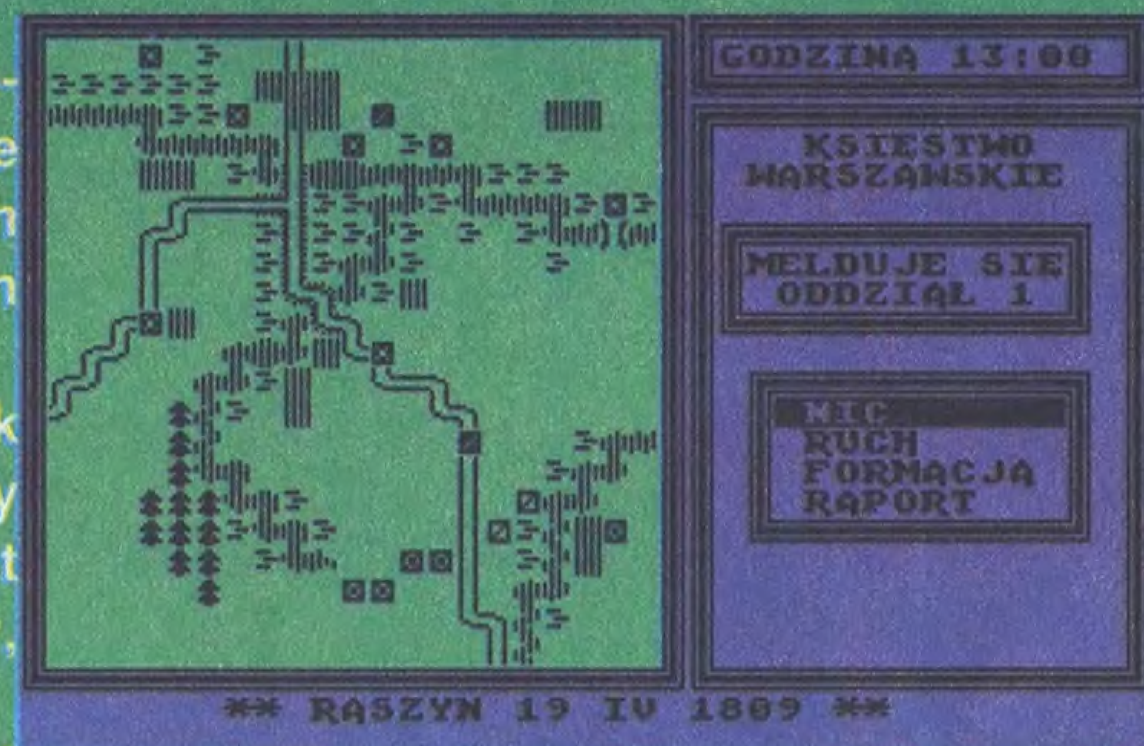
- RUCH: Pozwala na przemieszczenie jednostki. Ruch może odbywać się tylko w czterech kierunkach wybieranych strzałkami kursora.
- FORMACJA: Określa szyk oddziału. Wynik starć zależy także od tego czy oddział jest sformowany w szyk obronny, czy też atakujący.
- RAPORT: Pozwala uzyskać informacje o tym jaka jest SIŁA oddziału, o stanie jego MORALE oraz podać aktualną formację i dyslokacje.
- NIC: Oddział pozostanie na miejscu i po wydaniu poleceń wszystkim oddziałom zgłosi się ponownie.

Przy ataku jednostek austriackich należy podać rodzaj wsparcia artyleryjskiego. Do wyboru są jego cztery rodzaje: ŻADNE, SŁABE, ŚREDNIE, SILNE. Najbardziej skuteczne jest ostatnie, chociaż jest nieco niecelne i sieje spustoszenie wśród zarówno jednej jak i drugiej strony. Wyjątkowo skuteczne jest natomiast wsparcie średnie. Podczas ataku przez Austriaków, jeśli formacja polskiego oddziału jest inna niż obrona, doradzane jest najsilniejsze wsparcie artyleryjskie. Warto wspomnieć, iż siła ognia artylerii może wynosić maksymalnie 10. Podczas strzelania spada ona o pewną wartość, tym szybciej im forsowniej używane są działa.

Najbardziej skutecznymi jednostkami jest piechota (oznaczona kwadratami ze znaczkiem X). Posiada zazwyczaj największą siłę ognia i jest bardziej odporna niż jazda, która szybko słabnie podczas walki. Ma natomiast mniejszy zasięg i jest bardziej ślamazarna w działaniach.

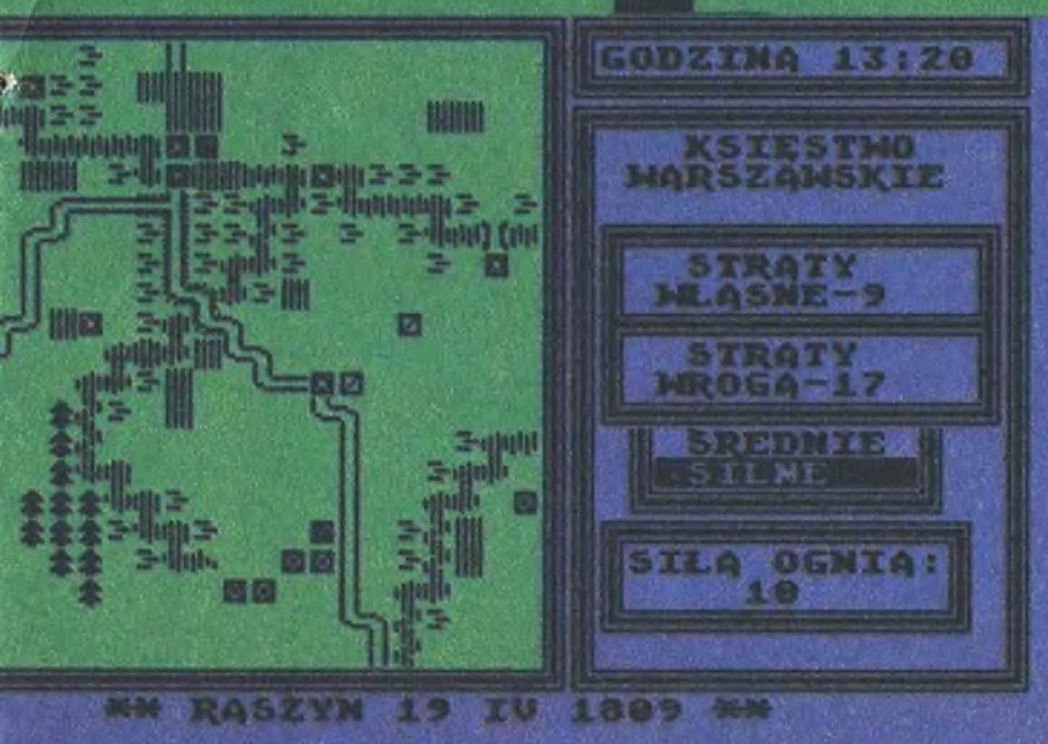
Gra jest dosyć elastyczna pod względem dawanych możliwości. Austriakami może zależnie od wyboru dowodzić zarówno komputer, jak i inny rywal w postaci żywego człowieka. Ponadto gra oferuje kilka scenariuszy gry (HISTORYCZNY, FIKCYJNY 1-3 oraz LOSOWY). Istnieje także ułatwienie (lub utrudnienie) gry poprzez wybór siły przeciwnika w stosunku do standardowej ustawianej przez komputer.

Podczas pierwszych prób w grze strategicznej musisz starać się przewidywać możliwe posunięcia wroga. Także waż-









ne jest branie pod uwagę wszelkich informacji dawanych przez komputer. Musisz uważać, by do walki z silną jednostką nie rzucać oddziału wyczerpanego, o niskim morale. Podobnie ma się rzecz z warunkami walki. Łatwiej jest się bronić w gęstej zabudowie niż na otwartym terenie, a marsz wojska drogą jest efektywniejszy niż krótsza droga przez bród, czy bagna. Ponadto warto jest stosować różne taktyki współpracy oddziałów i ich pomocy w rozgromieniu najeźdźcy.

Gra jest zrobiona bardzo estetycznie. Całość grafiki jest monochromatyczna, lecz mapa rozgrywki posiada zielony podkład, co nie męczy wzroku podczas dłuższej gry. Jednakże daje się zauważyć kilka wad. Jednostki są mało rozróżnialne między sobą, a mapa jest bardzo schematyczna. Co więcej system okienek użytych jako system obsługi jest bardzo powolny i wymaga długiego czasu oczekiwania, co powoduje niesamowite rozciągnięcie się gry w czasie. Nie jest to bez znaczenia, gdy rano trzeba wstać do szkoły.

Mr Undefined

GAMES WORLD

Pod koniec lutego tego roku jak gdyby nigdy nic oglądałem sobie **SKY ONE**, gdy nagle jedna z reklam przyciągnęła moją uwagę. Nie była to reklama proszku do prania, czy innych produktów. Była to zapowiedź nowych programów, których emisja rozpoczyna się od marca. Pośród kilku zwykłych seriali i innych nieciekawych rzeczy, pojawiła się zapowiedź programu **"GAMES WORLD"**. Na początku nie bardzo chciałem w to wierzyć, pytałem się różnych ludzi czy to prawda. Okazało się że tak. Czyli stało się, nareszcie pojawił się program dla graczy. Gracz nie jest profesją zbyt lubianą przez społeczeństwo, a nawet słyszałem o szkodliwym wpływie gracza na otoczenie. W Zjednoczonym Królestwie tak nie myślą o czym świadczy powstanie programu specjalnie dla graczy.

Cóż to za program i co w nim tkwi takiego? Program głównie jest przeznaczony dla graczy, aczkolwiek nie tylko oni mogą go oglądać. Wszystko jest na tyle prosto, a zarazem bardzo profesjonalnie prowadzone, że człowiek nie mający do tej pory nic wspólnego z grami jest w stanie zrozumieć o co chodzi i dlaczego na joystick nie mówi się np.: manetka.

Ale po koleji, kiedy można oglądać **GAMES WORLD**? Emisja jest w każdy powszedni dzień tygodnia, czyli aż pięć razy w tygodniu (hurrrra!!!), na kanale **SKY ONE**, o godzinie 19. 00 czasu zachodnio-warszawskiego. Najzabawniejsze jest to że w każdy dzień tygodnia jest coś innego.

Co jest, kiedy i dlaczego?

W poniedziałek jest tzw. **THE ELIMINATOR**. Jest to zmaganie się pięciu ludzi, w różnym wieku, o tytuł bossa tygodnia. Ludzie ci zmagają się przy konsoli, na której są serwowane różne magiczne gry.

We wtorek mamy program **HOUSE OF GAMES**, w którym podawane są różne nowinki komputerowe. Podawane są ciekawostki nie tylko z dziedziny gier, ale także co słychać na rynku software'u i hardwar'u. Poza tym są recenzje nowych gier ocenianych przez fachowców.

W środę konkurs **TRY YOUR LUCK**, w którym udział biorą ludzie przez telefon. Ci co się dodzwonią muszą odpowiedzieć na kilka pytań i jeżeli uzyskali najwięcej punktów, mogą wygrać jakąś niesamowitą nagrodę np. Amigę 1200.

W czwartek jest **PEEP PARLOUR**, dzień tzw. cheat'ów, czyli podpowiedzi do różnych gier. Na przykład: jak zrobić aby w **ALIEN BREED** obcy zaczęli tańczyć techno. Na tego typu pytania odpowiadają ludzie kompetentni i doświadczeni.

W piątek pod szumnie brzmiącym tytułem **BEAT THE ELITE**, możemy obejrzeć zmagania poniedziałkowego zwycięzcy z grupą ludzi którzy reprezentują elitę graczy **GAMES WORLD**, a co za tym idzie mistrzów.

Coś takiego było potrzebne. Wynika to chociażby z tego że nie ma zbyt wiele takich programów. Mam nadzieję że zachęciłem Was do oglądania tego programu, gdyż naprawdę warto.

EMILUS

JOYSTICK

GAMES WORLD dopiero co wystartował, a my Polacy możemy pochwalić się już istniejącym od jakiegoś czasu programem poświęconemu gierkom i graczom. Program ten nosi nazwę **JOYSTICK**. W sumie jest to najlepszy program polski tego typu, ponieważ jest jedyny. Ukazuje się on na antenie Programu Pierwszego Telewizji Polskiej co dwa tygodnie we wtorki o godzinie 15. 35. No cóż jest to trochę rzadko i o nie bardzo odpowiedniej porze. Wygląda to tak jakby ktoś celowo chciał aby oglądalność tego programu była jak najmniejsza. Może to jest jakaś taktyka, ale ja nie bardzo wiem jaka (chyba samobójcza). Jako główny wodzirej tego widowiska występuje Cezary Domagała. Dosyć dobrze radzi sobie z trochę śpiącą publicznością, wykrzykując co chwila firmowy okrzyk joysticka (3, 2, 1, 0 joystick!). W programie dochodzi do mrożącego krew w żyłach pojedynku pomiędzy dwojgiem ludzi, którzy zmagają się grając w daną grę. Pojedynek jest bardzo sprawiedliwy bo zarówno wygrany jak i przegrany otrzymuje nagrodę. Poza tym w programie możemy posłuchać wypowiedzi różnych ludzi używających w swojej pracy komputera. Jest to nie raz dosyć ciekawe. Od czasu do czasu w programie zagości Klaudiusz Dybowski opowiadający o symulatorach lotniczych (szkoda że tak mało). Najlepszą rzeczą z jakiej moim zdaniem **JOYSTICK** może się szczycić są niezłe recenzje gier prezentowane przez Wojciecha Malajkata. Naprawdę warto posłuchać. Recenzje są świetnie przygotowane, a sam Wojciech Malajkat opowiada tak przekonywująco i interesująco, że gotów jestem uwierzyć że jest większym maniakiem gier komputerowych ode mnie.

Na koniec powiem ogólnie. **JOYSTICK** w sumie jest niezłym programem, ale ukazuje się zbyt rzadko i może jest trochę zbyt poważnie prowadzony. Trochę więcej tzw. jajcarstwa a będzie lepiej.

P. S. 10 wydanie było już lepsze, tak trzymać!

EMILUS

SWITCH

Spał od 10000 lat... W tym czasie Podziemne Miasto rozwijało się, dzięki magicznemu ostrzu Rycerze Miecza rośli w siłę... Teraz obudził się... Podczas krwawo purpurowej nocy ognisty miecz pękł i jego moc umarła... Dziś Hawok panuje nad Podziemnym Miastem. Zostałeś tylko ty, ostatni rycerz ognistego ostrza, musisz je odbudować, przynieść światu świt i nadzieję...

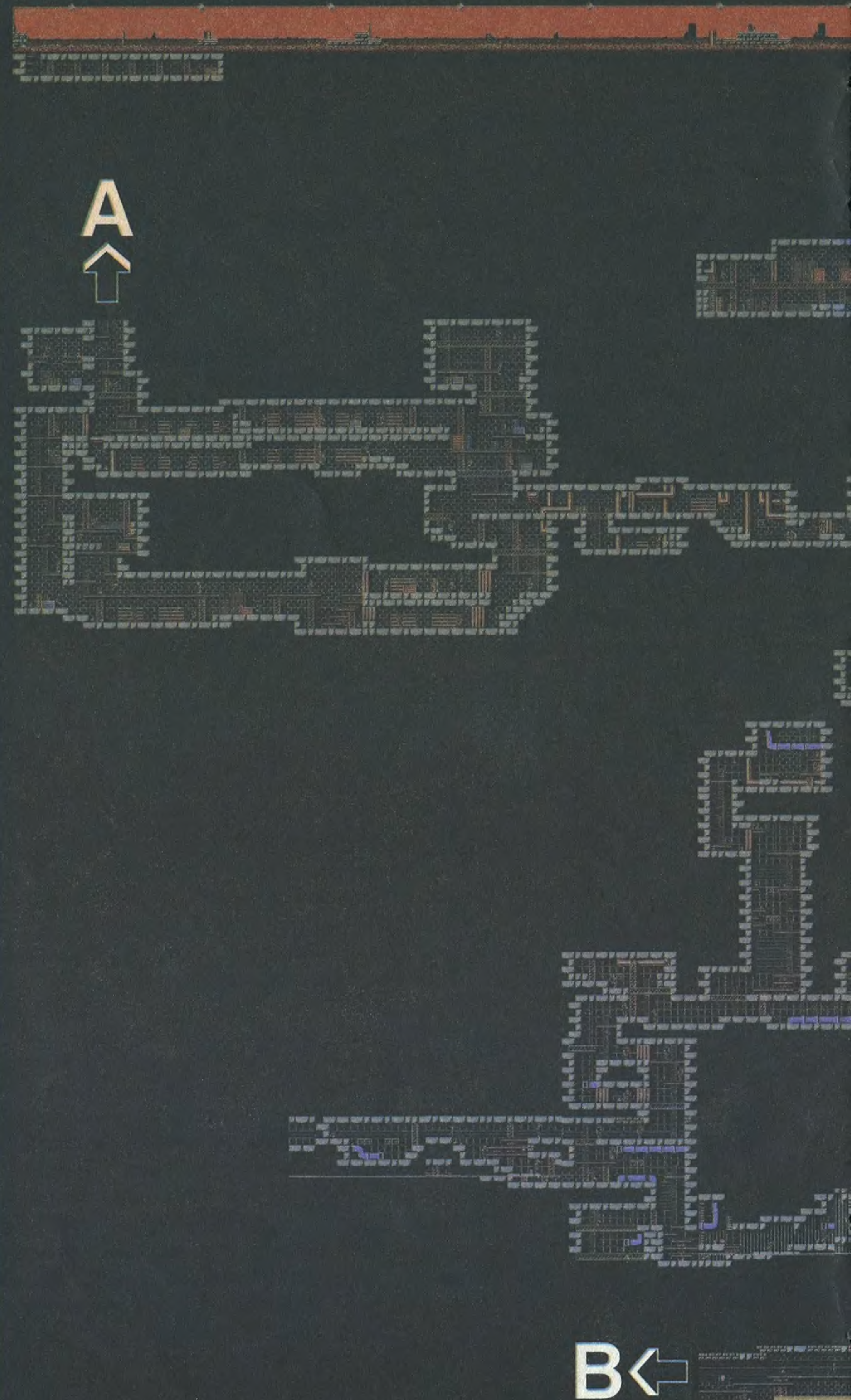
Fragmenty miecza, które musisz pzobierac, są rozrzucone na całym obszarze Podziemnego Miasta. Walka nie jest zbyt skomplikowana, należy po prostu przytrzymać fire. Od tego jak długo się to robi zależy siła i sposób uderzenia: przy najmniejszej jest to uderzenie pięścią, połowa siły to kopnięcie w górę a maksymalna to niskie kopnięcie, najskuteczniejsze. Do powalenia przeciwnika wystarczy jeden lub kilka celnych i silnych ciosów. Zależy to od rodzaju wroga, a wrogie jest dla ciebie wszystko co się rusza, począwszy od skorpionów i żmij na mutantach i robotach kończąc. Nie pozwól aby przeciwnicy podeszli zbyt blisko, staraj się atakować pierwszy. Walcz zawsze tylko z jednym wrogiem na raz i nie daj się okrążyć. Zawsze atakuj z zaskoczenia, najlepiej stojąc o jeden stopień wyżej niż przeciwnik, co pozwoli ci na bezkarne pranie go po pysku. Szczególnie trudne do zabicia są smoki, indianie i mumie. W ich przypadku należy zastosować następującą taktykę: silne uderzenie, unik (najlepiej podskok), po nabraniu sił powtórz to jeszcze raz. Pamiętaj że kiedy walczysz z wrogiem a potem wyjdziesz i wrócisz z danej planszy to odzyskuje on część swojej energii, dlatego staraj się tego nie robić.

Zawsze przeszukuj wszystkie możliwe drogi, w wielu z ukrytych komnat odnajdziesz przydatne rzeczy. Szukaj spękanych skalnych bloków, które po uderzeniu rozpadają się i odsłaniają tajne przejścia lub ukryte pod nimi przedmioty, to samo dotyczy stojących tu i ówdzie waz. Przeglądaj też wszystkie skrzynie i zaglądaj za wszystkie szafy. Przedmioty, które możesz znaleźć podczas gry to broń, pioruny, litery, diamenty i inne kosztowności, zwiększające liczbę zdobytych przez ciebie punktów.

Broń należy oszczędzać, gdyż bardzo przydaje się w walce ze smokami, z którymi nie można walczyć gołymi rękami. Zbieraj też pioruny, bo dają one więcej energii lub siły. Czasami można także znaleźć literki składające się na wyraz EXTRA lub BONUS. Zebranie wszystkich liter z pierwszego hasła daje dodatkowe życie, drugiego - 10000 punktów. Możesz także czasem znaleźć wykrzykniki, odnawiające amunicję. Jeśli będziesz miał dużo szczęścia, uda ci się znaleźć eliksir leczący rany i odnawiający energię do pełna.

Grafika gry przypomina Rick'a Dangerous'a, lecz nie jest to nic dziwnego skoro oba programy zostały napisane przez tych samych ludzi. W grę zostajemy wprowadzeni wspaniałym wstępem, a wystrój graficzny i dudniące odgłosy kroków przypominają nam, że cały czas znajdujemy się w podziemnym labiryncie. W programie wykorzystano technikę bobsów, co czasem powoduje chwilowe spowolnienie akcji. Mimo tego gra jest ciekawa i z pewnością warto w nią zagrać. Dla ułatwienia zamieszczamy mapę miasta. Jeżeli uda ci się już zebrać wszystkie szesnaście części będziesz gotowy na spotkanie z samym Havokiem. Rycerzu Ognistego Miecza, życzymy Ci szczęścia.

FERION & BAD JOY



BLADE

SWITCH BLADE
GREMLIN GRAPHICS '91
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



A

B

STAR TREK®
25TH ANNIVERSARY

(dokończenie z TS 2'93)

ANOTHER FINE MESS

Raport stwierdza że widziano w sektorze gwiazd Harlequin statki piratów z Elasi. Masz polecieć i zbadać sprawę. Dolatując na miejsce przerywasz atak piratów na statek zwiadowczy. Po zdemolowaniu ich statków trop jonowy uciekiniera doprowadza cię do planety Harrapan. Do Enterprise dociera wołanie o pomoc. Jest to niemile wspominany oszust Harry Mudd, ale chcąc nie chcąc musisz odpowiedzieć.

Sprawdź Harrego w komputerze i teleportuj się na jego wrak. Weź sferyczny przedmiot, laskę (degrimer) oraz soczewkę. Te dwa ostatnie przedmioty połącz i użyj. Idź do góry. Spock powinien zbadać a później wciskając niebieski czworościan uruchomić dźwig. Odkryłeś system wzmacniania phazerów, gdy Scotty spyta czy warto go wziąć na Enterprise odpowiedz twierdząco.

Dalej idź na wprost i na prawo. Męcz Spoka żeby przebadał konsolę dopóki nie odkryje że technologia statku oparta jest o system szóstkowy. Idź na dół. Teraz Spock musi zamęczyć sferyczną konsolę, później razem z McCoy'em używając obu trikoderów stworzą przenośny translator uniwersalny. Zgraj dane z konsoli na swój mały sferoid. Teraz możesz wrócić do komputerów na górze. Spock może spocząć na lewej konsoli i poszperać w bankach danych. Kirk powinien usiąść przy prawej konsoli i uruchomić systemy komunikacyjne. Przed powrotem na Enterprise powiedz, że chcesz porozmawiać z Harry'm zanim się przeteleportujesz.

THE FEATHERED SERPENT

Pewien osobnik imieniem Quetzecoatl (w wolnym tłumaczeniu 'łamacz języka') nadepnął na odcisk Klingonom i w pogoni za nim naruszyli swoim krążownikiem bojowym granicę obszarów przynależnych Federacji. Niechybnie wybuchnie wojna jeśli nie dostarczysz Klingonom zbiega. Po ostrej wymianie zdań orbituj i zejdź na planetę.

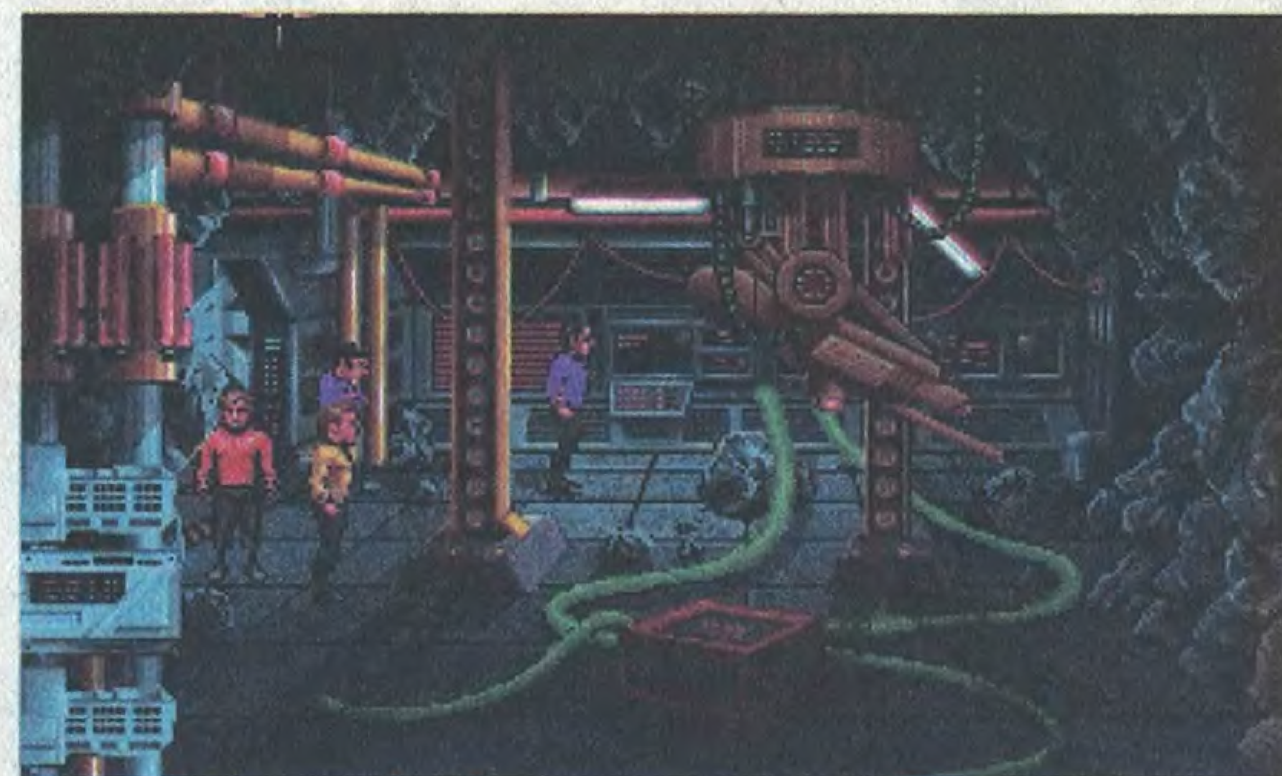
Porozmawiaj z postacią. Cokolwiek nie powiesz, wielce go to zdenerwuje i przeniesie cię on do wielkiego rowu. Weź kamień i zatkaj nim dziurę. Teraz możesz złapać węża. Następnie wytaplaj kamień w meszku na skale, stanie się on bardziej lepki. Teraz rzuć dwukrotnie kamieniem w wyżej wiszącą lianę żeby opadła niżej. Po tak przygotowanej linie możesz się wydostać. Idź na lewo aż napotkasz strażnika. Pokaż mu węża, po czym wykaż swoje poświęcenie dając się ukąsić. Weź nóż ofiarowany przez strażnika i idź na lewo i do góry. W stawie czai się monstrum. Utnij nożem kawałek rośliny (fern) i wrzuć ją do wody, teraz możesz bezpiecznie przejść na drugą stronę. Oddłub nożem kawałek czerwonego kryształu i idź na lewo. Tutaj Wielki Quetzecoatl uzna twoją odwagę i przyzna się do winy.

Wracając na Enterprise otrzymujesz rozkaz od Admiralicji. Mimo że Klingoni słyną z barbarzyństwa, masz przekazać zbiega w ich ręce, jako że przewinienia popełniono na ich terenie. Lecisz zatem do sądu, gdzie powinieneś zaręczyć swoim honorem wojownika za Quetzecoatl'a. Klingoni uznają cię, jeśli przejdziesz Test Życia. Wtrącony zostajesz do zamkniętej kamiennej celi ze stworem piorunowym blokującym drzwi. Spock po oględzinach stwierdzi że metal może mieć jakiś wpływ na potwora oraz że podłoże ma dużą zawartość żelaza. Strzelasz więc w prawy dolny róg ziemi z phazera, otrzymując rozżarzony do czerwoności, ciekły metal. Weź kij, zanurz go w lawie i rzuć w potwora. Poproś Spocka żeby przeanalizował mechanizm obok drzwi. Jego trikoder nie może złamać kodu. Użyj komunikatora i poproś Uhurę o pomoc. Złamie ona kod otwierający, a także odkryje kod do drugiego, ukrytego obwodu. Poproś o wysłanie obydwu kodów i przejdź przez drzwi. Weź ze stołu trzy zielone kryształy i włóż do projektora. Następnie wejdź do żółtego owaloidu, przez co uruchomisz neuronowy interlink. Przemówi do ciebie Bialbi, najbardziej zaawansowana forma życia na tej planecie. Dalej wypadki toczą się same.

THAT OLD DEMON MOON

Otrzymujesz rozkaz odlotu na Alpha Proximę w celu uniemożliwienia odpalenia automatycznych głowic z księżyca Scythe. Po przylocie i wejściu na orbitę, sprawdź w komputerze hasła Alpha Proxima, Scythe, Sofs, Lucrs. Przelicz zapisane numerki 17, 99 na system trójkowy, na którym opierali się Lucr'owie, powinno wyjść 122, 10200. Teleportuj się na planetę, weź garść kwarcytu i podejdź do drzwi. Pozwól Spockowi zająć się mechanizmem, sam wpisz kod (10200). Za drzwiami przeanalizuj konsolę oraz napisy. Później wbij kod do drugich drzwi (122) i wejdź do nich. Znajdziesz się w obszernym pomieszczeniu, które ma parę drzwi. Niech Spock zapisze w trikoderze wzorzec z mechanizmu zamkniętych drzwi. Przejdź przez otwarte drzwi. Otwórz pudło i weź kabel. Użyj trikodera Spocka na konsoli by wpisać koordynaty dla lasera. Poproś Spocka żeby uruchomił laser na mocy 100, w przeciwległej skale wypalona zostanie matryca. Włóż w nią piasek i ponownie uruchom laser, tylko że na mocy 001. Weź wytopioną kartę kodową. Wróć z nią do zamkniętych drzwi i otwórz je za jej pomocą. Spock zauważy, że jeden z dwóch odizolowanych komputerów jest zarażony wirusem. Połącz komputery kablem. W ten sposób rakiety zostaną odpalone, ale opadną na





słońce w wyniku złych danych czasowych trajektorii lotu.

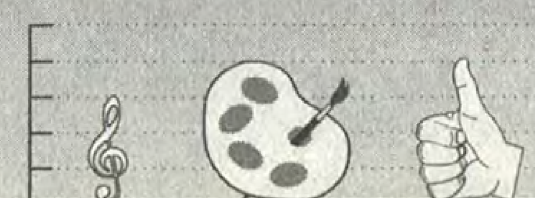
VENGENCE

Enterprise ma zgłosić się na ostatnio rejestrowanej pozycji USS Republic i dowiedzieć się co się stało. Na miejscu ujrzysz straszny widok doszczętnie zniszczonej Republic. Transporterem dostań się na zdemolowany mostek statku. Użyj trikodera Spock'a na fotelu, by odczytać ostatni wpis w logu kapitańskim. USS Republic została zaatakowana przez statek klasy konstytucyjnej, a więc maszynę Federacji. Dalsze oględziny komputerów i monitora dostarczają informacji że Republic została zaatakowana przez statek o numerze rejestracyjnym NCC-1701, a więc USS Enterprise. Spock stwierdza że nie ma fałszerstwa danych. Skieruj się z ekipą na dół. Jedyne pomieszczenie do którego można się bezpiecznie dostać to izba chorych. Poleć McCoy'owi żeby zajął się kobietą, później z nią porozmawiaj. Potwierdzi wcześniejsze informacje, jest zbyt wyczerpana żeby dodać coś więcej. Użyj komunikatora i wróć na statek. Lokatory Enterprise wykryją Enterprise 2, rozkaż zwiększyć prędkość i wysłać informacje do StarFleet. Dojdzie do konfrontacji. Twoim oponentem jest Brodel, którego manactwa kpt. Kirk ujawnił na Vardaine wiele lat temu, skazując go na banicję. Na domiar złego po chwili walki wzywa on na pomoc dwa nowocześnie uzbrojone myśliwce Elasi.

Ta bitwa jest ostatnią rzeczą do zrobienia w grze, po tym jest tylko nieinteraktywna końcówka. Bardzo trudno jest wygrać wobec przeważających sił wroga. Ja zrobiłem to w ten sposób że nagrałem grę i pogrzebałem w save'ie. Tutaj drobna uwaga dla tych którzy też chcieliby tak zrobić. Nie max'uj wartości swojej energii, conajwyżej wpisz wartości nominalne. Najskuteczniejsze jest zmniejszenie energii wszystkich tarcz przeciwnika do wartości bliskiej zera. Wtedy tylko musisz oddać dobijające strzały zanim wróg się nie podreperuje.

User Jama

STAR TREEK
ELECTRONIC ARTS '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum





Przeglądając się zachodnie czasopisma informatyczne (a raczej komputerowe) coraz trudniej wypatrzyć artykuły poświęcone programom działającym w czystym DOS-ie. Tak, tak właściwie wszystkie nowo powstające "poważne" programy przeznaczone są dla środowiska MS Windows 3. x

Gry, jak na razie nie poddają się tym trendom, głównie z powodu małej szybkości naszych komputerów (znaną cechą systemu Windows jest znaczne spowalnianie wszystkich operacji graficznych). Pomimo to istnieje już dosyć pokaźna biblioteka gier dla Windows i wcale nie chodzi mi tutaj o proste programy shareware, lecz o pełnowartościowe produkty komercyjne - PGA Tour Golf, Simcity, Chessmaster 3000...

W TS 13 opisywaliśmy dla Was starszą wersję programu oznaczoną numerem 2100. Aktualna wersja jest kontynuatorką (o ile można tak mówić w odniesieniu do gier) najlepszych cech poprzedniej wersji. Powiększono nawet liczbę opcji konfiguracyjnych tak, że teraz możemy generować swoich własnych, komputerowych przeciwników, uwzględniając praktycznie wszystkie możliwe do wyobrażenia parametry: agresywność stylu gry, liczbę analizowanych posunięć, a nawet wartości punktowe poszczególnych figur. Poprawiono również algorytmy szachowe, dzięki czemu program gra jeszcze inteligentniej od swej poprzedniej wersji (między innymi znacznie mniej schematycznie).



Podstawowymi jednak cechami decydującymi o wyjątkowości tej wersji są: grafika, znacznie rozbudowany interaktywny podręcznik i nieprawdopodobna wręcz liczba partii przykładowych, zawierających dodatkowo komentarze do niektórych ruchów.

Duże wrażenie sprawia interfejs użytkownika. Dzięki pracy pod Windows każdy widoczny element programu (szachownica, pomoc, lista ruchów itp.) stanowi odrębne okienko, które możemy dowolnie umiejscowić na ekranie. Dodatkowo oferowane są już gotowe układy okienek, przystosowane specjalnie do różnych wariantów gry (tak na przykład War Room daje nam dostęp do wszystkich narzędzi analizujących naszą grę, a Micro Chess zmniejsza główne okienko programu do małych rozmiarów, wyświetlając tylko miniaturową szachownicę.

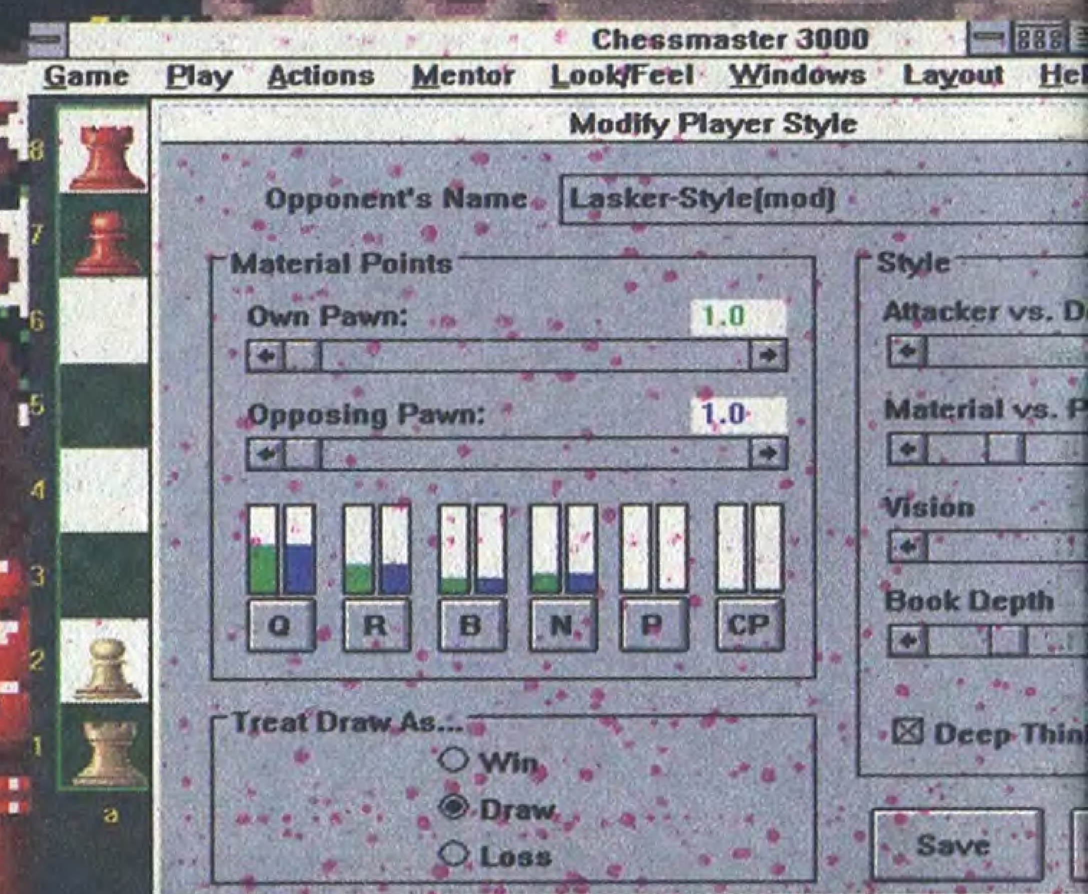
Wspomniane wyżej narzędzia służące do analizy partii są dosyć interesujące i oferują, oprócz standardowych w takich sytuacjach opcji przeglądania wykonanych ruchów (co zresztą zostało wykonane dosyć ciekawie, lista posunięć obsługiwana jest klawiszami podobnymi do magnetofonowych), oraz podpowiedzi najlepszego w danym momencie posunięcia, mamy możliwość otrzymania oceny aktualnej sytuacji na szachownicy czy też dodawania komentarzy do zapisu partii. Oczywiście rozegraną partię możemy zapisać na dysku w celu późniejszej analizy.

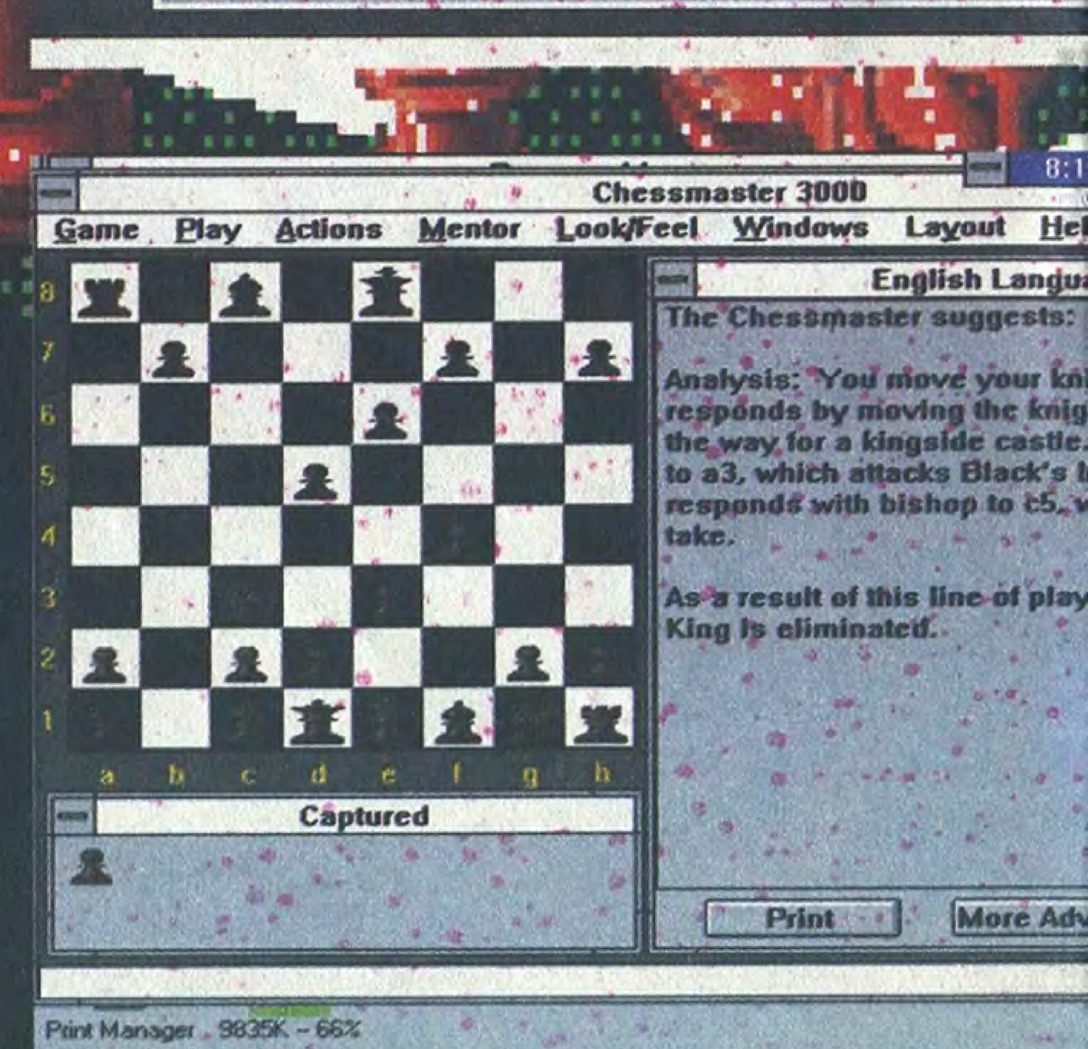
Pewną ciekawostkę stanowi okienko z ładnie wykonanym zegarem szachowym, posiadającym, tak jak prawdziwy, dwie tarcze.

Swe zmagania z komputerem będziesz zapewne prowadził na szachownicy dwuwymiarowej, jednakże partie przykładowe warto oglądać na polu przedstawionym w rzucie perspektywicznym. Parametry szachownicy trójwymiarowej (takie jak pochylenie, perspektywa i wielkość) możemy zdefiniować sami, podobnie dowolnym modyfikacjom poddaje się jej kolor.

Do dyspozycji posiadamy cztery zestawy figur - zwykłe drewniane, nowoczesny - kubistyczne bryły o interesujących kształtach oraz figurki wojowników i bierki będące pierwszymi literami angielskich nazw figur.

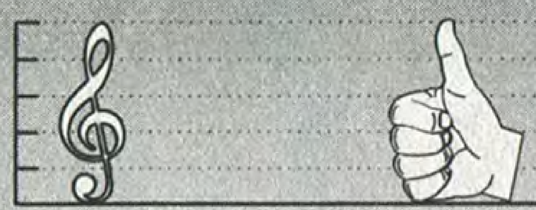
Dodatkowo dostępne są również przeróżne tła dla ekranu, ot, na przykład ładne kamienne lochy jakiegoś zamczyska,





CHESSMASTER 3000
THE TOOLWORKS '92

Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



doskonale komponujące się z ustawionymi w szyku bojowym figurkami średniowiecznych wojowników. Pliki zawierające definicje wyglądu figur nadal mają na tyle prosty format (*. bmp), że przy odrobinie wysiłku można sobie zaprojektować własne bierki.

Posiadacze kart SVGA (czyli mogący uzyskać 256 kolorów w rozdzielczości Windows, optymalnie 600*800) mają do swej dyspozycji bardzo ładną drewnianą i marmurową szachownicę, zarówno dwu, jak i trójwymiarową, nie wspominając już o tym, że i inne elementy graficzne wyglądają znacznie lepiej.

Na koniec należałoby jeszcze wspomnieć o systemie pomocy i wbudowanym podręczniku (tutorial). Już w wersji 2100 był on bardzo dobry, lecz tu został znacząco rozbudowany i wyposażony w poprawiony system hyperlink'ów. Podręcznik napisany jest na tyle dobrze i kompetentnie, że za jego pomocą można poznać nie tylko podstawowe zasady gry w szachy, lecz również nauczyć się kilku bardziej skomplikowanych elementów tej sztuki.

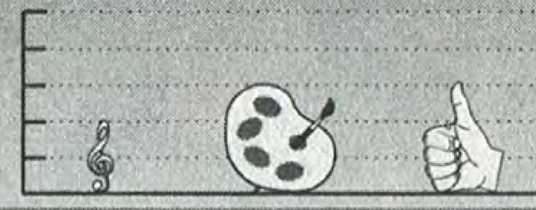
Cóż, w tym miejscu wypadałoby polecić tę grę wszystkim, lecz opanowują nas pewne mieszane uczucia. Po prostu, aby w nią zagrać trzeba posiadać dobry komputer i zainstalowane Windows-y, a te można znaleźć raczej na dyskach osób zajmujących się komputerami zawodowo, a właśnie tego nie chcielibyśmy Wam wszystkim życzyć...

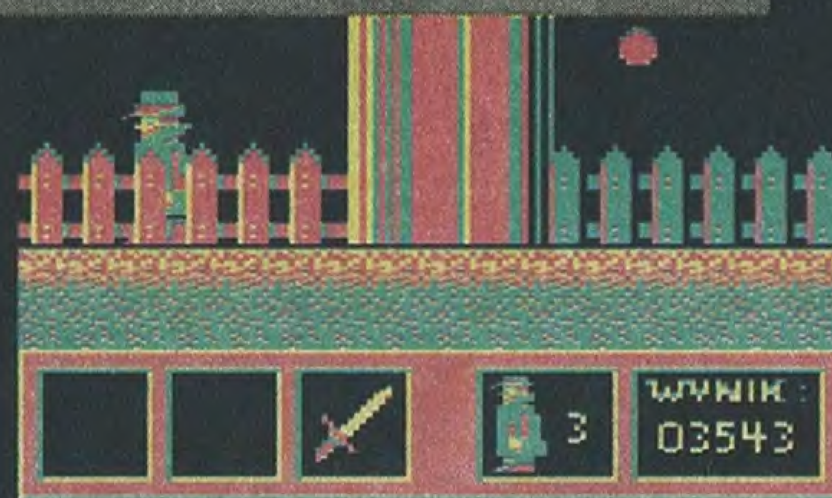
Alex & Gawron



KRUCJATA
ASF '93

Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum







KRUCJATA

Nie zdążył nawet odpocząć, nie wspominając już o wyleczeniu skręconej nogi. Zdążył tylko zalać robaka, zasnąć i obudzić się. Kaca zaleczyć nie zdążył - wezwano go na nową akcję.

Misja teoretycznie była prosta: na wyspie, gdzieś na oceanie znajdowała się tajemnicza Skrzynia, w której znajdował się prototyp i dokumentacja (czego - nie wiadomo), a oprócz tego 10 milionów dolarów w złocie. Pieniądze Agencji nie interesują (dziwna jakaś), więc agent Hardin jeżeli chce, może uznać to za wynagrodzenie. 10 milionów to nie w kij dmuchał, zwłaszcza dla zadłużonego po uszy Hardina, któremu jakoś nigdy nie starczało do pierwszego. Tym bardziej, że wypłata zawsze była już dwudziestego ósmego.

Pierwsze wrażenie, jakie narzuca się po uruchomieniu "Krucjaty" to ogromne podobieństwo do "Artefaktu Przodków" (opis w TS 13) - po prostu wykorzystano tu ten sam interfejs graficzny. Nie miejmy jednak do ASF-u pretensji: tak robi nawet "Sierra". Grafika w odróżnieniu od "Artefaktu... " jest kolorowa i bardziej niż tam urozmaicona - zmienia się średnio co trzy, cztery pomieszczenia.

Nasz agent przypomina detektywa Marlowe'a z kryminałów Raymonda Chandlera - krępy, ubrany w prochowiec z postawionym kołnierzem i kapelusz. Utyka na jedną nogę. Zanim podniesie coś z ziemi, rozejrzy się, czy podczas schylania nic mu nie skoczy na plecy. Mówiąc krótko - bardzo ostrożny, bardzo tajny agent.

Ekran podzielony jest na dwie części. W pierwszej, tej większej toczy się cała akcja, natomiast na dole przedstawiona jest zawartość kieszeni. Dalej liczba możliwych pomyłek (max. sześć), oraz wynik.

Hardinem sterujemy na ogólnie przyjętych zasadach: joy ("jojstick" - jak uparcie nazywane jest to narzędzie w instrukcji) w lewo i prawo - poruszanie w odpowiednich kierunkach, góra - skok, dół - podnoszenie przedmiotów, fire pozwala nam zajrzeć do kieszeni, mieszczącej tradycyjnie trzy przedmioty. Gdy jesteś "w kieszeni", naciśnięcie przycisku spowoduje użycie przedmiotu, joy w górę - pozbycie się go.

Wyspa to w istocie bardzo skomplikowany labirynt. Na jej terenie znajdują się akweny, po których możesz się poruszać dopiero po znalezieniu akwalungu. Ponadto wchodź do opuszczonych domów: znajdziesz tam m. in. pistolet, oraz inne, wielce potrzebne przedmioty.

Gra należy do typu "weź przedmiot i użyj go". Wymaga nie tylko umiejętności kombinowania, ale i małpiej zręczności, gdyż po terenie całej wyspy przewalają się różnego typu przeszkody: ptaszki znoszące w locie jaja (strasznie nienaturalne zachowanie, jak na ptaki), odbijające się bez przerwy piłeczki (też trochę dziwne), pełzające gąsienice, pływające rybki, czy też toczące się czaszki, oraz znikające łańcuchy (wyjęte żywcem z przedpotopowej gry pt. "Montezuma's Revenge"), czy też szczypce wyłażące co jakiś czas z gleby.

Zarzuty sformułowane pod adresem "Krucjaty", są w zasadzie takie same, jak dla "Artefaktu Przodków": kolejna gra zręcznościowo - przygodowa, których ilość idzie już w tysiące. Poza tym jest to gra mało oryginalna, a grafikę można było zrobić w trybie monochromatycznym - byłaby lepsza i dokładniejsza. O muzyce już nie wspomnę - żenada.

Kaczor



Gry symulacyjne z każdym rokiem zdobywają coraz większą popularność. W chwili obecnej chyba nie ma już urządzenia, które nie miałoby swojego cyfrowego odpowiednika na naszych małych komputerkach. Ba, nawet układy biologiczne i społeczne bywają symulowane, ot choćby takie gry jak SimCity czy też SimEarth, produkcji firmy Maxis.

Firma ta specjalizuje się w komputerowych symulacjach, toteż nie trzeba było długo czekać na jej następny wyrób. Tym razem programiści postanowili przyjrzeć się bliżej

UPIÓR

Twierdza na granicy z Imperium była jednym z kompleksu zamków wybudowanych na polecenie księcia Dagomira. Przez całe lata broniła niewielkiego państewka przed terytorialnymi roszczeniami sąsiedniego Imperium. Jego cesarz, aby powiększyć swoje zdobycze, posłużył się nekromancją. Przy pomocy czarnoksiężników wywołał ducha swojego przodka Helderberga, najpotężniejszego i najbardziej krwawego władcy Imperium. Upiór, jako były władca Imperium miał jeszcze zapędy zdobywcy. Żeby cel swój osiągnąć - zniknął z oczu magikom, gdy tylko uzyskał pełną samodzielność.



Mniej więcej w tym samym czasie we wspomnianej wcześniej Twierdzy zaczęło straszyć. Z początku było to klasyczne podzwanianie łańcuchami, później jednak przerażonych żołnierzy zaczęły atakować jakieś krwiożercze istoty, które w krótkim czasie opanowały zamek, a po pewnym czasie pojawiły się w kilku sąsiednich.

Wieść o tym dotarła do Cesarza Imperium, który wykazał się na tyle dużą inteligencją, że wywnioskował, iż Upiór po zdobyciu kraju Dagomira zaatakuje również i jego. Posłał więc magów do księcia, aby tam rozprawiono się z Helderbergiem. Bezskutecznie. Upiór był już na tyle silny, by przeciwstawić się magii nekromanckiej. Jedynie rycerz o czystym sercu mógł pokonać wroga...

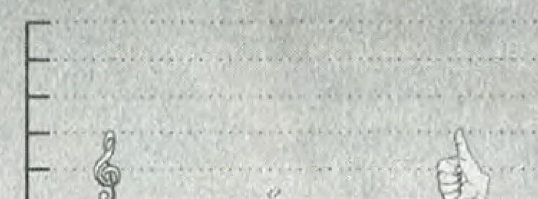
Obsługa gry jest bardzo prosta: naszym bohaterem sterujemy za pomocą joy'a, a po mordach lejemy na dwa sposoby: joystick w dół, z naciśniętym jednocześnie przyciskiem - kopnięcie, joystick w przód plus przycisk - cios pięścią. Klawiszami SELECT i OPTION włączamy i wyłączamy muzykę. W dole ekranu znajdują się liczniki obrazujące Twój poziom energii oraz poziom energii wroga.

Poruszamy się naszym rycerzem po zamku, w którym co chwila możemy napotkać duchy, upiory, ruszające się rosiczki, latające siekiery, że o innych cudakach nie wspomnę. Zetknięcie z takim stworem może (ale nie musi) odebrać nam cenną energię życiową, którą możemy odnowić, wypijając znalezione gdzieniegdzie eliksiry życia. Naszym celem jest unicestwienie zamieszkujących twierdzę potworów.

Grę tę kupiłem zwiedziony ładną okładką, oraz dobrą marką wydawcy (L. K. ĽAvalon) i natychmiast po uruchomieniu zacząłem żałować, że zmarnowałem trzydzieści pięć tysięcy złotych. Po pierwsze: osobiście nie lubię komnatówek, po drugie: nie lubię komnatówek, w których jedynym sensem jest pranie po pyskach, po trzecie: lubię gry "ładnie narysowane", a grafika w "Upiorze" jest upiorna - grafik naprawdę się nie wysilił, po czwarte: animacja bohatera zajmuje tyle czasu, że zanim wyprowadzimy jakiś cios, nasz przeciwnik odbierze nam połowę energii, a eliksiry życia regenerują tylko po jednym punkcie. Troszeczkę lepsza jest w tej grze muzyka (ale niedużo). Takie gry jak ta robiło się na małe Atari już w osiemdziesiątym czwartym roku. Oj, panowie z Avalonu, bo pomyślę sobie, że popadacie w skrajność, polegającą na wypuszczaniu na rynek dużej ilości chałtury. Miejmy nadzieję, że się mylę i nie powtórzy Wam się podobny wypadek przy pracy, w co święcie wierzy

Kaczor

UPIÓR
L.K. AVALON '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



mrówkom i mrowisku. Jak zapewne wiesz, Drogi Czytelniku, mrówki są takimi malutkimi stworzonkami, które człowiek rozdeptuje nawet ich nie zauważając. Życie mrówki jest trudne, co łatwo sprawdzić grając w Simant.

W grze tej nie przejmujemy kontroli nad jednym zwierzęciem, a nad całym mrowiskiem. W danym momencie kierujemy co prawda pojedynczą mrówką, lecz w każdej chwili możemy "przełączyć się" na inną.

Symulacja toczy się niejako na kilku poziomach. Pierwszy z nich to twoje własne, podziemne mrowisko, gdzie mrówki ryją korytarze, opiekują się jajami i gdzie można składować zapasy pożywienia. Dopóki nie nastąpi atak wrogich mrówek, jest to miejsce bardzo bezpieczne.

Drugi poziom stanowi obszar otaczający Twoją siedzibę, na którym z reguły znajduje się również siedziba obcych mrówek. Jest to miejsce dosyć groźne, jako że kręcą się tam różne owady - pająki, liszki, inne mrówki. Czasami też można tu zginąć po zgnieceniu przez przechodzącego człowieka, czy też psa. Cóż, trzeba jednak wyruszać na eskapady w te tereny. Przede wszystkim, na powierzchni znajduje się pożywienie (małe zielone kulki), tak niezbędne do życia dla każdego owada. Tutaj też trzeba budować z małych kamieni fortyfikacje naszej siedziby. Na powierzchni możesz również oznakowywać teren substancjami zapachowymi i w ten sposób wyznaczać członkiniom swego plemienia zasięg terytorium, którego mają bronić.

Na powierzchni będziesz również zbierać drużynę swych wojowników (recruit), aby zaatakować i zniszczyć zagrażające Ci mrowisko. Zniszczenie przeciwnika na tym poziomie daje ci wygraną, lecz dla prawdziwych profesjonalistów istnieje jeszcze jeden stopień wtajemniczenia: cała gra rozgrywa się w dużym ogródku: podzielonym na znane nam już kwadraty. W ogródku tym znajduje się dom i psia buda, a naszym celem będzie teraz dodatkowo opanowanie tegoż domostwa. Tak więc po pozbyciu się wrogów z jednego kwadratu, możemy wysłać nową królową aby skolonizowała nowe tereny...

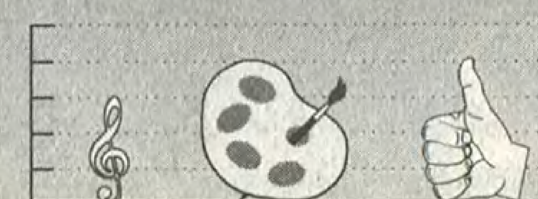
Podczas gry mamy oczywiście wpływ na zachowanie i strukturę populacji naszych mrówek, ustalamy to na specjalnych diagramach o kształcie trójkąta (liczba robotnic, wojowników itp., zachowanie agresywne lub nie...). Ponadto mamy dostęp do obszernych plików pomocy, zawierających wiele interesujących informacji biologicznych co sprawia, że gra ma spore walory edukacyjne. Dodatkowo możliwe jest uruchomienie specjalnego trybu, w którym zmieniamy parametry otoczenia i obserwujemy zachowanie mrówek, tak jak prawdziwy biolog-uczony.

Opracowanie graficzne jest podobne do tego, które posiadała gra SimEarth. Wykorzystany jest szesnastokolorowy tryb wysokiej rozdzielczości karty VGA, aczkolwiek gra nie wzgardzi i Herculesem. Muzyka praktycznie nie jest obecna, występują jedynie proste efekty dźwiękowe.

Cóż, myślimy, iż gra ta interesujące uzupełnienie kolekcji każdego gracza, a szczególnie powinna być ciekawa dla "małych eksperymentatorów"...

Alex & Gawron

SIMANT
MAXIS INC. '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



NINTENDO





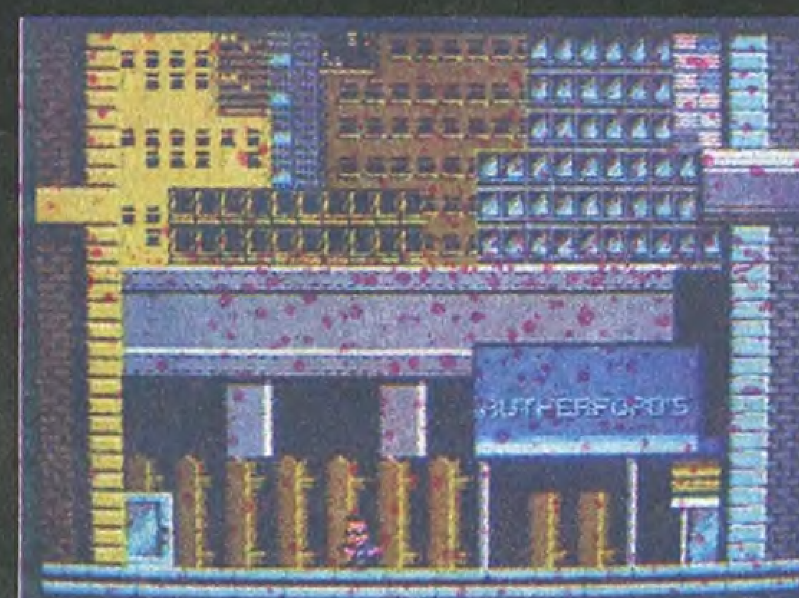
The Untouchables

Scenariusz Davida Mameta, reżyseria Briana De Palmy, w obsadzie Robert De Niro, Kevin Costner, Sean Connery - to musiał być hit. "Nietykalni" są bardzo dobrym filmem, a gra firmy Ocean oparta na jego wątkach również nie zawiodła moich oczekiwań. Nietykalni - to grupa nieprzekupnych policjantów walczących z amerykańskimi gangsterami. Przewodzi im dzielny kowboj czasów prohibicji - Elliot Ness. Gracz wciela się w głównego bohatera i musi walczyć ze złoczyńcami. Będzie używał dubeltówki (bardzo realistyczne odgłosy repetowania), pistoletów i karabinu maszynowego. Grafika jest kolorowa i dokładna, sprawiająca bardzo dobre wrażenia wzrokowe. Akcja jest bardzo szybka (czasem za szybka...) i wciągająca. Muzykę do filmu napisał Ennio Morricone, w grze też jest warta posłuchania. Poszczególne etapy "The Untouchables" są oddzielone nagłówkami z gazet, co uatrakcyjnia zabawę. Na początku może razić skala trudności, lecz w miarę grania zabawa jest coraz lepsza.





Hudson Hawk





Znowu film i znowu gra "używająca" filmowego bohatera. Tym razem są to przygody trochę szurniętego, ale jakże sprawnego faceta o imieniu Hudson. Pierwsze postawione przed nim zadanie to odnalezienie dzieła Leonarda Da (albo nie da) Vinci. Obiekt jest ukryty w dobrze strzeżonym sejfie Domu Aukcyjnego Rutheforda. Pierwszymi wrogami jakich spotyka Hawk są psy: jeden miły piesek zwany potocznie rozwajlerem oraz wstrętny, długi, węgorzowaty i uczepliwy jamnik. Hudson skacze po dachach, ustawia skrzynki, włazi przez okna, unika namierzenia przez system ochrony, rzuca skaczącymi piłeczkami - jednym słowem musi kombinować. Gra jest typową zręcznościówką z elementami logicznymi. Niekiedy potrzebowałem sporo czasu i cierpliwości do opanowania ruchów Hudsona tak, aby nie wpadł on w tarapaty. Zabawę uprzyjemnia dosyć ładna grafika i sprawna animacja.





Little Mermaid



Kolejna gra oparta na filmie rysunkowym, tym razem produkcji Disney'a. Opowiada ona o perypetiach pewnej osobniczki płci żeńskiej. Pomimo tego, że jej imię będzie kojarzyło się wyłącznie z praniem, Ariel jest księżniczką z prawdziwego, słonego morza. Nieszczęsna syrenka zakochała się od pierwszego wejrzenia w zwykłym śmiertelniku o imieniu Eryk. Poprosiła niejaką Urszulę, aby ta ją przemieniła w człowieka, coby tworzyć z Erykiem ludzką rodzinę. Młody człowiek również kocha malutką syrenkę (ach te malutkie syrenki!) i postanowił ją poślubić. Wszystko byłoby ładnie, gdyby nie dziwne wydarzenie. Niejaka Urszula rzuciła czary na ryby w morzu. Teraz ryby nic nie mówią i słuchają niesłusznych rozkazów. Mała syrenka postanowiła wybrać się do zamku niejakiej Urszuli i uwolnić ryby od niedobrych czarów. Wytłumaczyła Erykowi, że musi ratować swych przyjaciół i odpłynęła w dal.

Sterując małą syrenką masz za zadanie omijać lub "bombelkować" złe ryby, ośmiornice, kraby inne morskie żyjątka. Każdy etap gry zakończony jest pojedynkiem z większym i silniejszym przeciwnikiem, np.: wielkim rekinem lub smokami wodnymi. Gra jest przyjemna, lecz wymaga od gracza zdolności manualnych i refleksu. Grafika i animacja są na dobrym poziomie.





2 in 1

Działo to się w Ameryce, był rok 1849, czas gorączki złota. W miasteczku Kicksville ciężko pracowali zwykli ludzie. Pewnego razu napadła na nich banda wyjętych spod prawa. Zabili szeryfa i gnębią biednych ludzi. Jako gracz wcielasz się w samotnego rewolwerowca, który może uwolnić miasteczko od bandziorów. Należy strzelać do wszystkiego co się rusza (no, prawie do wszystkiego), można zbierać worki ze złotem, które posłużą np. do zakupu konia. Wiadomo - własny koń na Dzikim Zachodzie to extra sprawa. Każdy poziom gry zakończony jest pojedynkiem z jednym ze znanych złoczyńców. Gra jest oparta na starym schemacie i w realizacji przypomina trochę legendarne "Commando". Pomimo tego wszystkiego zabawa jest znakomita.
Drugą grą z tego kartridża jest "1944". Jak sama nazwa wskazuje akcja osadzona jest w 1944 roku, a dotyczy walk powietrznych w czasie Drugiej Wojny Światowej. Walki powietrzne... - to trochę mocno i zbyt wzniośle powiedziane. Gra jest chamską strzelaniną, ale dobrą. Walczysz z wrogimi stadami samolotów, z okrętami pancernymi, z lotniskowcami. Jak na strzelankę przystało każdy "level" kończy się pojedynkiem z silnym przeciwnikiem. W tym przypadku może to być duży pancernik lub olbrzymi samolot transportowy. Grafika jest prosta, lecz nie prymitywna.







Built to Win

Bawiąc się tą grą możemy wybrać sobie samochód do szaleństw na drogach. Dla skromnych, niedzielnych kierowców polecam auto Mini Cooper, angielski model z 1959 roku. Może on ścigać się z równie szybkimi Garbusami. Jeżeli ktoś uważa, że taki maluszek nie jest wozem dla niego - może wybrać amerykański, ekskluzywny Vector W2 lub stanowiące standard w swej klasie Ferrari F40. Dla maniaków szybkości gra "F-1 B. T. W. " przewiduje jazdę samochodem formuły pierwszej. Prócz zwykłego ścigania się można wziąć udział w prestiżowym rajdzie. Pomiędzy poszczególnymi etapami istnieje możliwość udoskonalenia swojego samochodu, dokupienia różnych części, wstawienia go do warsztatu. Goszcząc w Las Vegas można zaszaleć w kasynie. Grafika jest poprawna, chociaż nie rewelacyjna. Otoczenie trasy wyścigu i przesuwający się horyzont są monotonne. Ogólnie gra jest dopracowana, lecz mogła by być jeszcze lepsza.





Goal!

Przyznam się od razu, że nie lubię piłki nożnej w komputerowych grach. Programiści zawsze partaczą sprawę: albo piłka się źle toczy, albo zawodnicy są niemrawi. Do "Goal! " podchodziłem z pewną rezerwą, jednak mile się rozczarowałem. Gra nie jest, co prawda, majstersztykiem wśród gier, ale można w nią pograć bez potrzeby obgryzania paznokci. Przystępując do zabawy można wziąć udział w walce o Puchar Świata (World Cup). Pod swoje kierownictwo trzeba wybrać jedną z 16 drużyn podzielonych na cztery grupy. Można też wziąć udział w turnieju amerykańskich zespołów lub postrzelać sobie na bramkę. Jeżeli chcemy grać z kolesiem, to należy wybrać opcję gry na dwóch graczy.

Przebieg każdego meczu jest przyjemny (zwłaszcza jeśli wygrywamy!), boisko jest widziane od góry pod pewnym kątem. Przełączanie na gracza, który znajduje się najbliżej piłki jest proste. Atrakcją wizualną są ładnie animowane wstawki np. po strzeleniu gola. Kto lubi piłkę nożną - będzie z tej gry zadowolony.







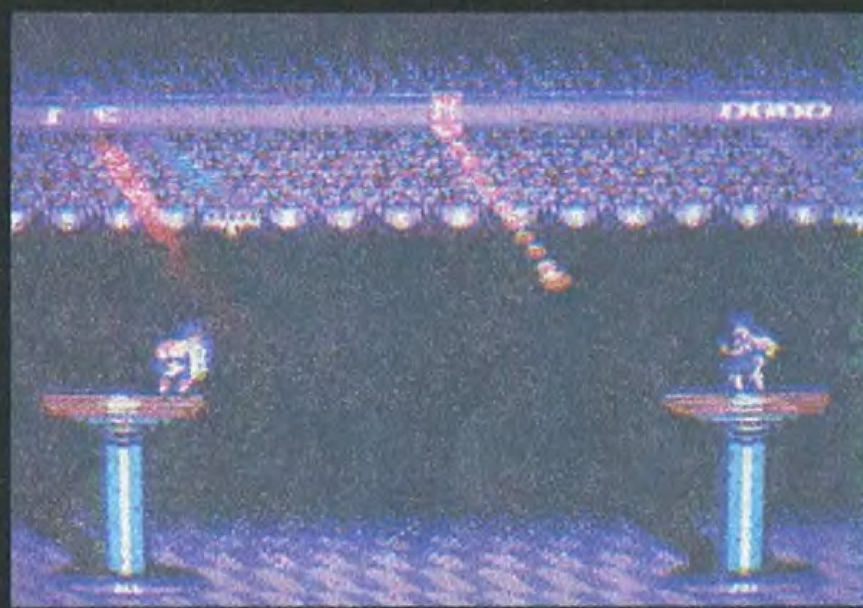


Brings Bunny

Królika "Bagsika" (nie, nie tego od Art-B) znają wszyscy. Jego animowane przygody bawią tak dzieci, jak i dorosłych. Biorąc do ręki kartridż z grą o sławnym króliku spodziewałem się czegoś przynajmniej z bardzo dobrą grafiką. Rozczarowanie nastąpiło po rozpoczęciu gry. Sterujemy Bugsem, który musi zbierać marchewki porozkładane na różnych kondygnacjach. Królik może używać schodów lub specjalnych wind i musi uważać na swych wrogów. Na początku są to koty, potem mały wąsaty farmer i czarny kaczor. Grafika się powtarza i jest przeciętna. Gra nie jest trudna i z łatwością można pokonywać jej kolejne "levele". Prostota gry nie idzie jednak w parze z dużą atrakcyjnością. Zabawa po piętnastu, dwudziestu minutach staje się nudna. Myślę, że autorzy wykorzystując postacie ze znanych kreskówek sprzedali w ten sposób mierną grę. Na koniec warto wspomnieć jeszcze o podkładzie muzycznym, który jest jedną z mocniejszych stron tego produktu.

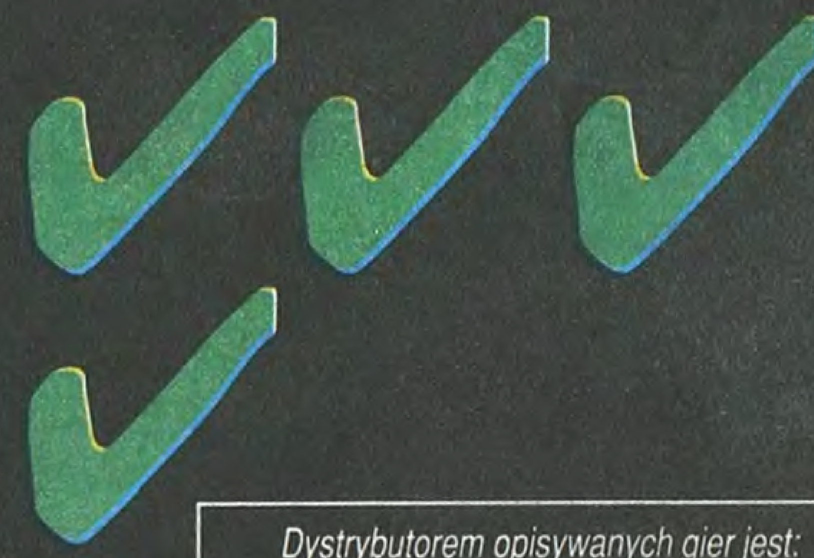






American Gladiators

Pierwszym, co zachwyca po włączeniu tej gry jest wspaniała perkusja w muzyczce. Dalej mamy do czynienia z grą przedstawiającą "sportowe" zmagania amerykańskich osiłków. Do wyboru są takie dyscypliny jak: walenie się pałami, włażenie po pionowej ścianie, skakanie na przeciwnika z rozhuśtanej liny, gra w tzw "Powerball" oraz bieg z przeszkodami w postaci kul karabinowych. Wszystkie dyscypliny są typowo "crazy" amerykańskie i odwołują się do najciemniejszych popędów gracza. Urozmaicenie konkurencji prawdopodobnie pozwoli, aby ta gra podobała się wielu. Znajdą tu coś dla siebie amatorzy zręcznościowych strzelanek, "decathlonów", a nawet zwolennicy walenia głową w brzuch kolegi. Mnie najbardziej przypadło do gustu skakanie z liny na przeciwnika, czyli "human cannonball". Efekty dźwiękowe przy zrzucaniu frajera z gzymsu są wspaniałe; to po prostu rewelacja (jak na tę klasę Nintendo). Polecam tym, którzy uwielbiają Wrestling i Hulka Hogana.



LISTA PRZEBOJÓW

LISTA I LISTY



HITY

ATARI XL/XE	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1.Klątwa	1.Microprose Soccer	1.Flashback	1.Comanche
2.AD 2044	2.Giana Sisters	2.Civilisation	2.Another World
3.Miecze Valdgira	3.Rick Dangerous	3.Another World	3.Indiana Jones 4-Fate of Atlantis
4.Problem Jasia	4.Pirates	4.Sensible Soccer	4.Prince of Persia
5.Hans Kloss	5.North & South	5.Pinball Fantasies	5.F-117
6.Magia Kryształu	6.Creatures II	6.Monkey Island II	6.Test Drive III
7.Przemytnik	7.Crazy Cars III	7.Street Fighter II	7.Alone in the Dark
8.Kult	8.Rick Dangerous II	8.Lotus III	8.Sherlock Holmes
9.Kolony	9.F-14	9.Pirates	9.F-15 III
10.Bank Bang	10.Creatures	10.Railroad Tycoon	10.Lemmings II Tribes

SHITY



ATARI XL/XE	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1.Adax	1.Terminator II	1.Treminator II	1.Alley Cat
2.Upiór	2.Predator	2.Kick Off II	2.Test Drive
3.Green Beret	3.Pole Position	3.Prince of Persia	3.Barbarian
4.Tarzan	4.Operation Wolf	4.Golden Axe	4.Cisco Heat
5.Change	5.Hook	5.Turtles II	5.Alcatraz

ŚWIAT



HITY

ATARI ST	COMMODORE	AMIGA	NINTENDO
1.The Secret of Monkey Island	1.Street Fighter II	1.Street Fighter II	1.Rescue Rangers
2.Llamatron	2.Street Fighter	2.Premiere Manager	2.Super Mario Bros 3
3.Lemmings	3.Golden Axe	3.Sensible Soccer 92/93	3.WWF
4.Dungeon Master	4.Rainbow Axe	4.Wing Commander	4.Terminator II
5.Wizkid	5.Terminator II	5.Zool	5.Kick Off
6.Thunderhawk	6.Dizzy Prince of Yolkfolk	6.Nick Faldo's Golf	6.Star Wars
7.Jimmy White's Whirlwind Snooker	7.Wrestling Super Stars	7.Indiana Jones-Fate of Atlantis	7.Super Mario Bros
8.Populous II	8.F-16 Combat Pilot	8.Road Rash	8.Donkey Kong
9.F-19 Stealth Fighter	9.Test Drive II	9.AV8B Harrier Assault	9.Teenage Mutant Ninja Turtles
10.Sensible Soccer	10.F-15 Strike Eagle	10.Sleepwalker	10.Simpsons Escape

LISTA I EXPERCI

HITY

ATARI XL/XE	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1.Miecze Valdgira II	1.Creatures II	1.Street Fighter II	1.Rex Nebular
2.Galahad	2.The Last Ninja I,II i III	2.Eye of the Beholder II	2.King's Quest VI
3.Raszyn 1809	3.Rubikon	3.B-17 Flying Fortress	3.X-Wing
4.Fatum	4.Crazy Cars III	4.Transarctica	4.Dog Fight
5.Klątwa	5.North & South	5.The Chaos Engine	5.Legend of Valour
6.Imagine	6.Golden Axe	6.Flashback	6.Flashback
7.Jaffar	7.Dizzy Collection	7.Wax Works	7.Car & Driver
8.Microx	8.Elvira	8.Body Blows	8.Eye of the Beholder III
9.Inspektor	9.Greystorm	9.Campaign	9.Prince of Persia II
10.Neron	10.Blockout	10.Abandoned Places II	10.Comanche



SHITY



ATARI XL/XE	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1.Tank vs Tank	1.McDonald's Lands	1.Wargame	1.No Exit
2.Kampania Wrześniowa	2.Hook	2.Arnhem	2.Hoyle Classic
3.Jumping Jack	3.Robocop III	3.Magic Johnson Basketball	3.Spell Jammer
4.Major Bronx	4.Moonwalker	4.Ooops up	4.Viking Child
5.U-235	5.Gremlins II	5.Outrun Europe	5.Zool

...Ty już wiesz co.

Niech będą pozdrowieni wszyscy wielcy wojownicy, którzy walczyli, walczą i będą walczyć na polach bitowej rzeczywistości (o kurcze ale mi się powiedziało). No to przejdźmy do kuchni (jak mówi KOPALNY), czyli: co? ile? gdzie? i dlaczego nie ma nic na ST? Na początek ile? Tu dyktuję z głowy(KÆamie czyta z kartki. Kopalny.): (85) głosów na PeCeta, (100) na Złomodore'a, (98) na ChłAmigę, (58) na Atarynkę, (15) na eSTe, (2) na Spectrumnę, (3) na Amsztrada i (2) na Ninten-nintamten-do. Tyle cyferek na dzisiaj.

Przyznam się że miałem ostatnio problem z namówieniem KOPALNEGO do zrobienia listy "ekspertuf". Postawił mi warunek, albo z nim przeczytam klika książek albo żegnaj listo. Wyzwanie było szczerze mówiąc niesamowite, groźne, pełne niebezpiecznych niespodzianek, zasadzek, intelektualnych rozgrywek (tak mi ten skurczybyk kazał napisać). Rozpoczęliśmy nasze posiedzenie od kilku broszurek, później były nowelki i kilka zbiorów poezji. W tym czasie dołączyły do nas MAŁOLATA z KOLEŻANKĄ. Co się działo dalej z pewnością odgadniecie. Ciekawe zakończenia przysyłajcie na kartach do głosowania na listę, tam gdzie jest miejsce na korespondencję. MAŁOLATA powiedziała że gotowa jest być nagrodą (ciekawe co na to KOPALNY). Już dobrze się czuję i jak widzicie LISTA EKSPERTUF jest (to robota KOPALNEGO).

Co zrobić z ESTekami? To nas nurtowało przez cały ten czas. Naprawdę jesteśmy z Wami i pragniemy abyście mieli swoją Listę, ale chyba jest was trochę mało o tym przekonanych. Optymista powiedziałby że liczba głosów na eSTe wzrosła o 200%, pesymista, że zaledwie o dziesieć głosów. Ja natomiast mówię, że to mało. Ale żeby przkonać tych dużych·Atarowców do listy, umieszczam w LIŚCIE ZE ŚWIATA listę na ATARI ST. Opracowana została przez znawców z pisma ST FORMAT. Lista na Commodore opracowana na podstawie COMMODORE FORMAT 4'93. Na Amigę na podstawie AMIGA FORMAT 4'93. Otwierając nową rubrykę o NINTENDO, zrobiliśmy listę i dla Was oporacowaną na podstawie pisma ZERO.

Teraz już została sama przyjemność, czyli w co czytelnicy pogrywali ostatnio. Na pierwszy ogień idzie Atari XL/XE. Ogólnie można powiedzieć, że nastąpiło kilka roszad, w wyniku których KLĄTWA objęła prowadzenie. Pojawiło się aż pięć nowych tytułów: PROBLEM JASIA, MAGIA KRYSZTAŁU, PRZEMYTNIK, KOLONY, oraz BANK BANG. Atarowcy wzięli sobie do serca słowa o nadchodzącym końcu. W porządku, ruszyliście się nareszcie. No to teraz Commodore, krótko i zwięźle, wielkie BLLEEEEEE! O dżizus, ale nudy! Nic nowego, trochę roszad, czyżby koniec (po raz drugi). Nadszedł czas rzucić okiem w listę PeCetów. Ależ oni się ożywili, COMANCHE wtargnął na pierwsze miejsce niczym błękitny grom. Już na liście jest: F-15 III, Alone in the Dark, Lemmings II Tribes. Jestem dumny z PeCetowców, udowodnili że znają się na rzeczy.Teraz moja ukochana lista na AMIGĘ. FLASHBACK i CIVILISATION wspinają się do góry. LOTUS III spada (komuś się odwidziało). W końcu witamy na liście STREET FIGHTER'a II, SENSIBLE SOCCER. Trzymajcie się mężni wojownicy spod znaku WIELKIEGO JOY'a, niech SZWARC (pisownia fonetyczna) zawsze będzie z Wami.

EMILUS

Miejsce na korespondencję 

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

Miejsce na znaczek
za 1500 zł
(pocztowy)

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa



Miejsce na korespondencję 

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

Miejsce na znaczek
za 1500 zł
(pocztowy)

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa



Miejsce na korespondencję 

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

Miejsce na znaczek
za 1500 zł
(pocztowy)

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa



Odcinek do wysłania

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto -

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

odpis


Datownik

podpis przyjmującego

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto -

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata


Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto -

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata


Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto -

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata


Datownik

podpis przyjmującego

Tytuł / Liczba kolejnych zeszytów	3	6	12	liczba egz.
Bajtek	X	75000	150000	
C&A	30000	60000	X	
TOP SECRET	37500	75000	X	

Kupon ważny do 31.07.1993 r.

Co by zaprenumerować...

Bajtek – Magazyn komputerowy dla wszystkich - początkujących i zaawansowanych, dużych i małych, 8- i 16- bitowych.



Miesięcznik dla posiadaczy C-64 i Amig - programowanie, używanie, kabelki, stacje, czyli wszystkiego po trochu.

TOP SECRET – Co tu się rozpisywać - obejrzyj to, co trzymasz w ręku!

Warunki prenumeraty:

- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.
- Jeżeli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła, prosimy o kontakt.
- Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy.
- Na kopercie z kuponem prosimy wyraźnie napisać "PRENUMERATA".



OFERTA WYMIANY

TOP SECRET

INTERESUJĄ MNIE GRY TYPU

MAM ____ GIER

TYP KOMPUTERA

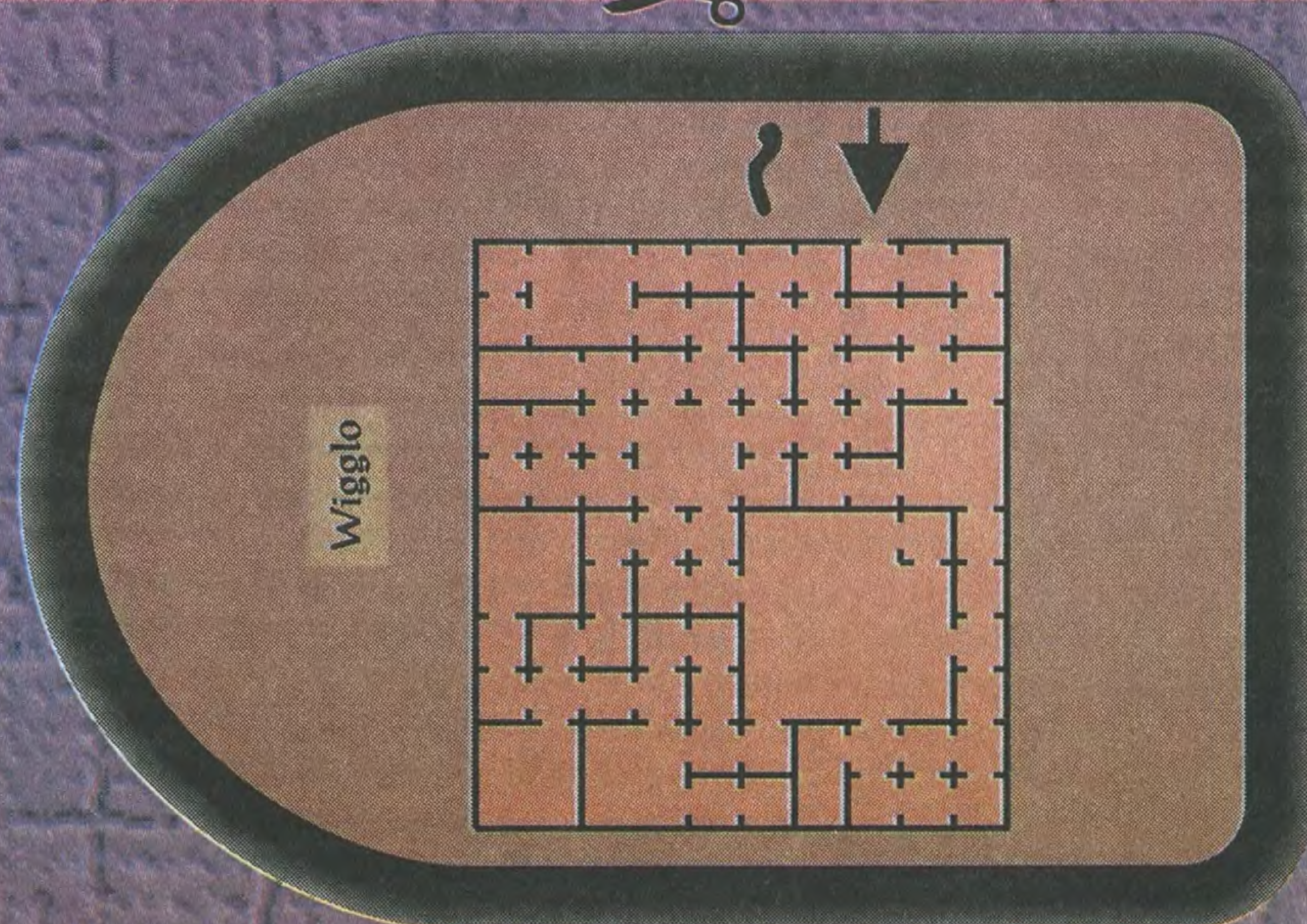


OPISY – MAM / SZUKAM

NOŚNIK – TAŚMA, TURBO (JAKIE?) / DYSK 3" 3.5" 5.25"

PROFESSIONALS - ONLY HOT STUFF

WYMIANA DOŚWIADCZEŃ – OCZEKUJĘ / OFERUJĘ



LISTA PRZEBOJÓW

komputera typu ....

HITY



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

SHITY



1
2
3
4
5
6
7



HIGH SCORE



OLIMPIADY I WYŚCIGI

PSEUDO:

Bajtek jest najstarszym i największym pismem komputerowym w Polsce. Wydawany jest nieprzerwanie od 1985 roku, a jego nakład sięga 100.000 egzemplarzy. Pismo adresowane jest głównie do młodzieży w wieku licealnym, choć nie brak wśród czytających osób starszych i młodszych.

Bajtek jest adresowany do użytkowników różnych typów komputerów, zarówno 8-bitowych jak: **ZX Spectrum, Atari XL/XE, Commodore 64, Amstrad** oraz 16-bitowych: **Atari ST, Amiga i IBM PC**. Oprócz działów poświęconych konkretnym maszynom, czytelnic ymogą znaleźć wiele ciekawych materiałów ogólnych, poświęconych nowościom sprzętowym i programowym (rubryka Micromagazyn) oraz zastosowaniom komputerów w szkole i pracy. Nieodłączną częścią pisma są testy sprzętu i oprogramowania dostępnego na rynku. Oprócz zwykłych walorów poznawczych ułatwiają one dokonanie zakupów, szczególnie w połączeniu z danymi o cenach urządzeń na rynku wtórnym zawartych w rubryce „Giełda".

Bajtek to również rozrywka. W dziale „Co jest grane?" prezentowane są opisy gier, zasługujące naszym zdaniem na uwagę.

Cena pisma w prenumeracie jest niższa i wynosi 12,5 tys. zł.

TOP SECRET jest wysokonakładowym (100 tys. egzemplarzy) dwumiesięcznikiem poświęconym grom komputerowym i wszystkiemu co się z nim wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tipsy), a nawet kompletne sposoby ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów – jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

High Score – czyli przegląd maksymalnych notowań zdobytych przez czytelników.

Listy – ciekawostki z korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks – czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli", albo mają „drewniane ręce".

Pismo w prenumeracie kosztuje 12,5 tys. zł (cena kioskowa 15 tys.).

Commodore & Amiga – ogólnopolski miesięcznik o nakładzie 70 tys. egzemplarzy, poświęcony w całości komputerom **C 64 i Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. Znaleźć tam można opisy programów, sprzętu, peryferii, ciekawostek. Specjalny dział dla początkujących pozwala „świeżo upieczonym" nabywcom poznać podstawy programowania i obsługi komputera.

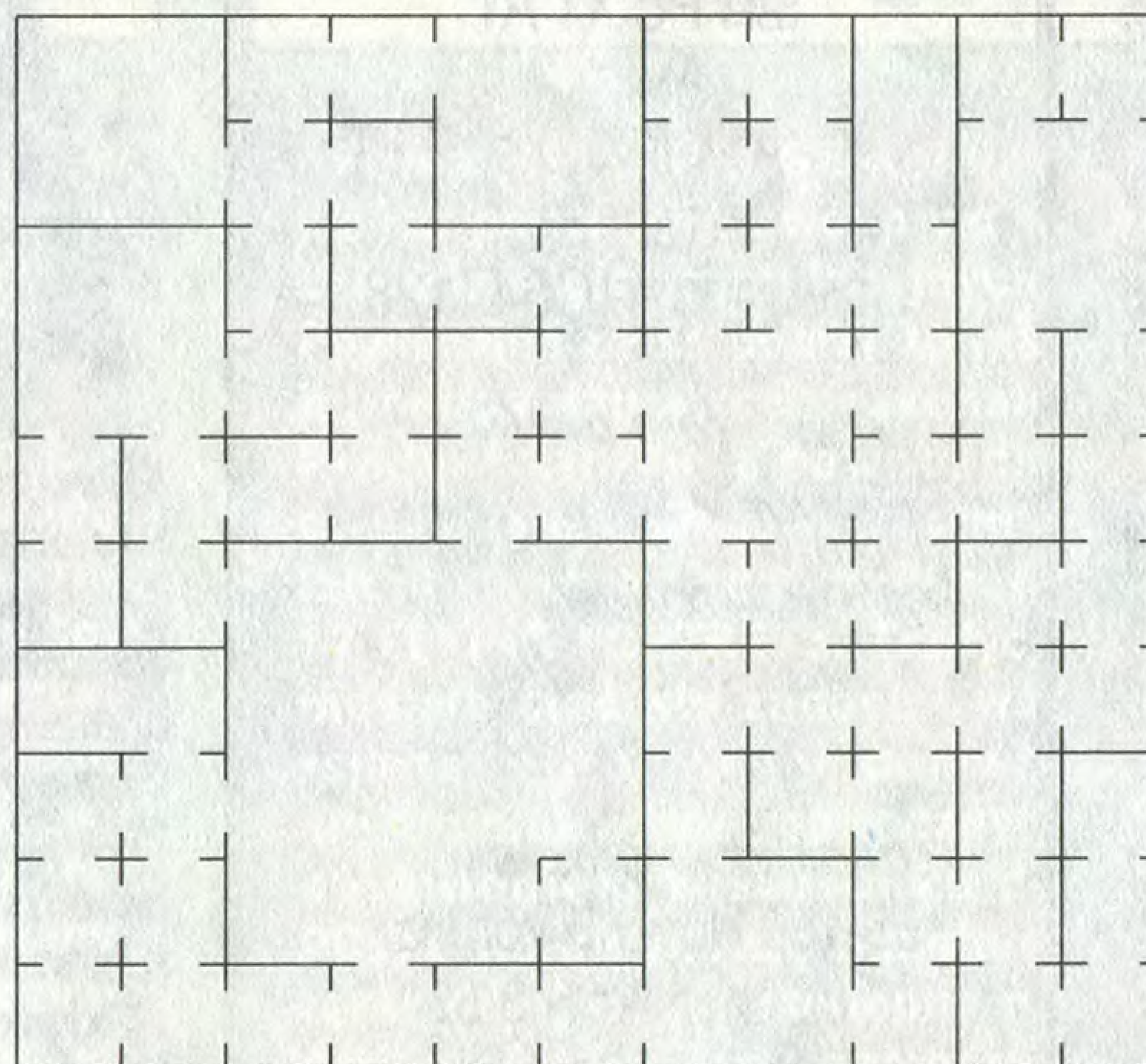
Miłośnicy majsterkowania znajdą praktyczne opisy pozwalające wykonać samodzielnie drobne usprawnienia posiadanego sprzętu.

Commodore & Amiga prezentuje również gry, są one specjalistycznym uzupełnieniem materiałów z Top Secret.

Cena pisma w prenumeracie wynosi 10 tys. zł (w kioskach 12 tys.).

Zapraszamy!

KONKURS GLOBBISTYCZNY



W pewnej norze ziemnej mieszkał sobie pewien globbit. Nie była to szkaradna, brudna, wilgotna nora, a i globbit niezupełnie w niej mieszkał. Była to nora z wygodami, a globbit właśnie wybierał się - niezupełnie z własnej woli - w długą podróż.

- Wybacz mi proszę, Grandalfie, ale nie rozumiem, na czym ma polegać moja rola w tej eskapadzie. My, globbici, nigdy nie ruszamy się daleko od domu i nie nadajemy się na włóczykijów.

Grandalf spojrzał na siedzącego na kucyku globbita spod długich, krzaczastych brwi.

- Nigdy nie wie się czegoś na pewno, dopóki się tego nie sprawdzi. Mój nos mówi mi, że ty, Wigglo, różnisz się od swoich pobratymców. Mój nos mówi mi również, że w wyprawie na którą się wybieram przyda mi się dobry wyłamywacz, a wy, globbici, macie krzepę w rękach.

Wigglo spojrzał smętnie na swoje ręce. Rzeczywiście wyglądały potężnie, lecz nie mógł z nich skorzystać. Przeszkadzał mu w tym potężny sznur, którym jego nadgarstki były przywiązane do wodzy kuca. Drugi, równie gruby sznur, przebiegał pod brzuchem konia, krępując nogi globbita. Trzeci sznur, trzymany przez Khorina Osikowego Kołka, dopełniał niezbędnych formalności.

- Wybacz mi proszę, ale naprawdę nie rozumiem, o co Ci chodzi. Nie znam wielkiego świata, nie wiem nic o dalekich krainach ani zamieszkujących je ludach. Zawsze mieszkałem w tej okolicy, nie podróżując nigdzie dalej. Niedawno sprowadziłem się do nowej norki, jeszcze jej nawet dobrze nie zagospodarowałem. Wybacz, ale nie wiem jakie możesz mieć korzyści z mojej obecności. Obawiam się, że będę tylko zawadą.

- Cóż, spełnię twą prośbę...

- Ależ ja o nic nie prosiłem, - powiedział Wigglo, czując, jak serce zaczyna mu żywiej bić. Czyżby była szansa pozostania w domu?

- Prosiłeś, prosiłeś, i to trzy razy. O wybaczenie. Wybaczam Ci. Przez wzgląd na twą prababkę, Bellagazzę Stuk, nie przypomnę Ci wycieczki nad Whiskywinę, która przeczy twoim słowom. Spójrz - Grandalf wskazał palcem na łąkę, której miękkie trawy falowały aż do horyzontu, na którym zbiegały się z oślepiającym niebem. - Tam jest dziś twoje miejsce, tam pojedziesz razem z nami.

Wigglo patrząc w dal poczuł nagle tęsknotę za długą wyprawą, piknikami i noclegami pod rozgwieżdżonym niebem. Nie mógł jednak tak nagle zmienić decyzji, by zachować twarz musiał choć trochę jeszcze popróbować zmienić swe przeznaczenie.

- Ale moja norka...

- Cóż, mogę ci pomóc w tej sprawie. Zaczaruję wszystkie pomieszczenia tak, byś tylko mógł do nich wejść.

- Będę za to wdzięczny.

- Jest tylko jeden szkopuł. Do tego czaru potrzebne jest złoto. Nie zależy to ode mnie, taka jest natura tego czaru.

- Czy dużo trzeba tego złota?

- Cóż, to zależy. Do zaczarowania każdego pomieszczenia trzeba kilku sztuk, tym mniej, im więcej drzwi prowadzi do już zaczarowanych pokoi. Mógłbym zaczarować tylko hall, lecz wtedy ktoś mógłby zrobić podkop, więc ci to odradzam.

- Ile więc będę musiał wyjąć sztuk złota ze swojego skarbca?

- Za każdy pokój, który nie styka się przez drzwi z już zaczarowanym, 11 sztuk. Gdy są jedne drzwi do zaczarowanego pokoju - 7 sztuk, gdy drzwi jest dwoje 4 sztuki, gdy troje - 2, gdy więcej - zawsze przynajmniej jedna. Liczba sztuk złota będzie zależeć od tego, w jakiej kolejności będą czarowane pokoje, choć nie jest to dowolne - nie będę już mógł przejść przez zaczarowany pokój. Będziesz tam mógł wejść tylko ty, łamiąc czar.

- Moja nora jest duża, czy pomożesz mi tak wybrać kolejność pokoi, by czary kosztowały mnie jak najmniej?

- Oczywiście. Widzę, że już chcesz z nami jechać. To bardzo dobrze. Zaręczam ci, że jeśli wrócimy żywi i zdrowi - co wcale nie jest do końca pewne - przywieziesz złota znacznie więcej, niż będziesz musiał teraz zużyć.

Na wzmiankę o niebezpieczeństwie globbit zbladł, lecz już zbyt późno było się wycofać, zwłaszcza, że krasnolud przyglądał się Wigglo z ironicznym wyrazem twarzy.

- Dobrze więc. Plan mojej nory wyryty jest na drzwiach, jeżeli mnie rozwiążecie, wyjmę ze skarbczyka złoto.

Grandalf z rozbawioną miną skinął na Khorina, który sprawnymi palcami szybko rozplątał węzły krępujące globbita. Po chwili wszyscy trzej weszli do norki.

Pomóżcie Grandalfowi i jego towarzyszom. Plan nory odrysował dla Was osobiście z drzwi Wigglo Kopalny, koszt czarów znacie. Trzeba zaproponować taką kolejność czarowania, by zużyć jak najmniej sztuk złota. Na kuponach ponumerujcie pokoje w optymalnej kolejności, kupony nadeślijcie do nas - a za trzy miesiące wśród najlepszych rozlosujemy dwadzieścia rocznych prenumerat Top Secretu (a może i coś więcej?). Powodzenia! **Borek**

ADVENTURES
MOKTAR
(Amiga)
1 - 6752
2 - 2845
3 - 3559
6 - 7541
7 - 2665
(Jarek J.)

BATTLE ISLE
(IBM PC)
02 - GHOST
03 - GAMMA
04 - MARSS
05 - EAGLE
06 - METAN
07 - FOTON
08 - POLAR
09 - TIGER
10 - SNAKE
11 - ZENIT
12 - DONNN
13 - VESTA
14 - OXXID
15 - DEMON
16 - GIANT
17 - CONRA
18 - PHASE
19 - EXOTY
20 - MOUNT
21 - FIGHT
22 - RUSTY
23 - FIFTH
24 - VESUV
25 - MAGIC
26 - SPACE
27 - VALEY
28 - TESTY
29 - TERRA
30 - SLAVE
31 - NEVER
(Konrad Kołodziejak - Kret)

BUMPY
(IBM PC)
ACCESS
BUTTON
ISLAND
PRETTY
WINNER
(Grzegorz Mikielewicz - Mulli)

FLASHBACK
(Amiga)
1 - PLAY
2 - TOIT
3 - ZAPP
4 - LYNX
5 - SCIS
6 - GARY
7 - PONT
(Christian Kreft)

LETHAL WEAPON
(IBM PC)
1 - ASCOUL
2 - EECLIF
3 - RFLPLE
4 - SCAEUA
(Alex & Gawron)

LOGICAL
(IBM PC)
70 - Her Rainbow
75 - Vitamin C
80 - Da Da Da
85 - it is Atlantis
90 - it is Logical
99 - WHITE MIAMI
(Marcin Jasiówka - M DUX)

NICKY BOUM
(Amiga)
2 - MEDIT
3 - KRATTY
4 - MIRTES
5 - ARRAX
6 - JANIR
7 - TRINOS
8 - SIXAN
(Cycero)

POPULOUS I
(Amiga)
01 - HURTOUTORD
03 - TIMUSLUG
04 - CALDIEHILL
05 - SCOQUEMET
06 - SWAVER
07 - KILLPEING
08 - EOAOZORD
09 - BURWILCON
10 - MORNINGILL
11 - NIMHILL
12 - BILCEMENT
14 - WEAVHIPHAM
15 - ALPOUTOND
17 - IMMUSILL
18 - HOBDIETORY
19 - BUGQUEEND
20 - SHADTED
21 - CORPEHAM
23 - SADWILLOW
24 - LOWINGICK
26 - VERYMEEND
27 - MINMPME
31 - DOUUSICK
32 - SHIDEOLE
34 - JOSTME
35 - TIMPEOLD
36 - CALOZBOY
37 - SCOWILDOR
38 - SWAINGPAL
39 - KILLOHOLE
40 - EOAMELAS
41 - BURMPAL
42 - MORHIPPIL
43 - NIMOUTJOB
45 - RINGBPAL
46 - WEAVINPERT
49 - IMMPEPIL
50 - HOBOZJOB
52 - SHADOGODON
54 - BINMEOUT
(Cycero)

PSYBORG
(Amiga)
Anacreon
1610
1510
1704
Krypton
7564
5027
5269
7235
4794
Kalgan
0413
9411
6855
9591
4269
Zorgon
4640
4412
2436
8883
5564
1902
Terminus
0722
4464
9802
9972
2937
5805
Trantor
6619
7627
6765
0218
9336
3704
4970
Sol
3610
2349
3482
2613
7292
2022
4425
(Andrzej Korkosz)

REPUTON 3
(Commodore)
A - PRELUDE
B - CITADEL
C - MORNING
D - AWKWARD
E - FRITTER
F - LAWLESS
G - RATION
H - TOBACCO
(Tom Killer)

TARGHANA
(Amstrad)
116 - VALLE
166 - PUEBLO
214 - EDENGARHN
233 - LAS
237 - CASTILLO
312 - REPENTE
432 - JUGAR
436 - JOYSTICK
(Filip Majsak)

Atomix
Amiga
Po naciśnięciu klawisza "Help" i wstukaniu "TIME" ustaje upływ czasu.
HardGirl

Bubble Bobble
Atari XL/XE
Gdy tracisz ostatnie życie wciśnij i przytrzymaj Fire - znów będziesz miał tyle żyć ile na początku.
Robert Matuszko

Car Vup
Amiga
Do tabeli High Score wpisać R. J. TOONE i mamy nieśmiertelność.
Luke Madej

Cyberpunx
PC
Kombinacja Alt-Ctrl-End daje ci odporność na zderzenia.
Cyrix

Draconus 1
Commodore 64
Po wzięciu oka wrócić do planszy z metamorfozą, wziąć czwartą rzecz z ukrytej komnaty. Na kilka plansz przed smokiem leży coś białego - to żywy ogień. Smoczka należy zabić rzucając mu nim w pysk.
Tajemniczy R. D.

Giana Sisters
Commodore 64
Klawisze N, I, M, R, A wciśnięte raze przenoszą planszę dalej
Jacek Placek

Gremlins
Atari XL/XE
"S"-start, klawisze "R" lub "" lub Shift+"3" - powrót do początkowego screenu, "P"-pauza, Shift-unieruchomienie na pewien czas Gremlinów
Tomasz Liszka

Heroes Quest
PC
By uzyskać statystyki mniejsze od 5 trzeba dwa razy wcisnąć szary plus, a następnie strzałkę w lewo. Działa na staystyki w których na początku masz zero.
Tłukus Matołkus

Inspektor
Atari XL/XE
Aby móc latać helikopterem wyrób sobie zdjęcie, potem udaj się do Gdańska i kup tam legitymację UOP (I. UOP). Potem wygraj pieniądze grając na bazarze (najlepiej we Wrocławiu). Kiedy będziesz miał ponad 500 gotówki, kup w tym samym miejscu helikopter i możesz latać. Kiedy poproszą cie o okazanie licencji pokaż I. UOP.
Mariusz Gabroś

Jaffar
Atari XL/XE
Wchodząc do pewnych komnat napotkasz potwory. Ich rodzaj i położenie są wybierane losowo, tak więc wchodząc kilkakrotnie do komnaty, możesz wylosować zupełny brak powyższych stworzeń.
Mariusz Gabroś

Jumping Zone
Amiga
Aby uzyskać nieśmiertelność wpisz na screenie tytułowym I WANT TO GET OUT. Dodatkowo Amiga-N przenosi na następny poziom.
Turkey

Lander
Amiga
W trakcie wyświetlania menu wpisz LTUS. F8 powoduje potem przejście do następnego poziomu.
Sacha

Lemmings II
Amiga
Jeżeli nie możesz przejść komnaty wciśnij "Delete"
HOMER R. J. Simpson

Nitro
Atari ST
Wpisz się jako MAJ, lub COL - daje to 5000 paliwa i 50 forsy.
Kao

Rex Nebular
PC
Warto na każdej nowej planszy przejechać się myszką z wciśniętym klawiszem po obrzeżach ekranu by poznać wszystkie dostępne wyjścia.
Menda

Robocop
Amiga
W czasie pauzy wpisz BEST KEPT SECRET
Hare

Rolling Thunder
Atari ST, Amiga
Podczas gry napisz JIMBABY - masz nieśmiertelność.
Andrzej Pondaszko

S. C. OUT
PC
Czasami warto zostawić bombę ponieważ przy masce zwykle jakaś leży.
Jagiełło

Sky Hight
Amiga
Wpisz CHEAT na screenie tytułowym - jesteś nieśmiertelny.
Vulcan

Stormlord
Amiga
Wpisanie LET ME WIN pozwoli Ci wygrac
Luke Madej

Tomahawk
Atari XL/XE
Nacisnij klawisz "M"-mapa, wówczas (stojąc z wyłączonymi silnikami na lądowisku) przesuwać się za pomocą klawiszy 5, 6, 7, 8
Tomasz Liszka

Wings of Fury
PC
Po wpisaniu kodu COLIN mamy: Ctrl-G save, Ctrl-L load, Ctrl-V wersja
Idioci

THE ANCIENT ART OF WAR

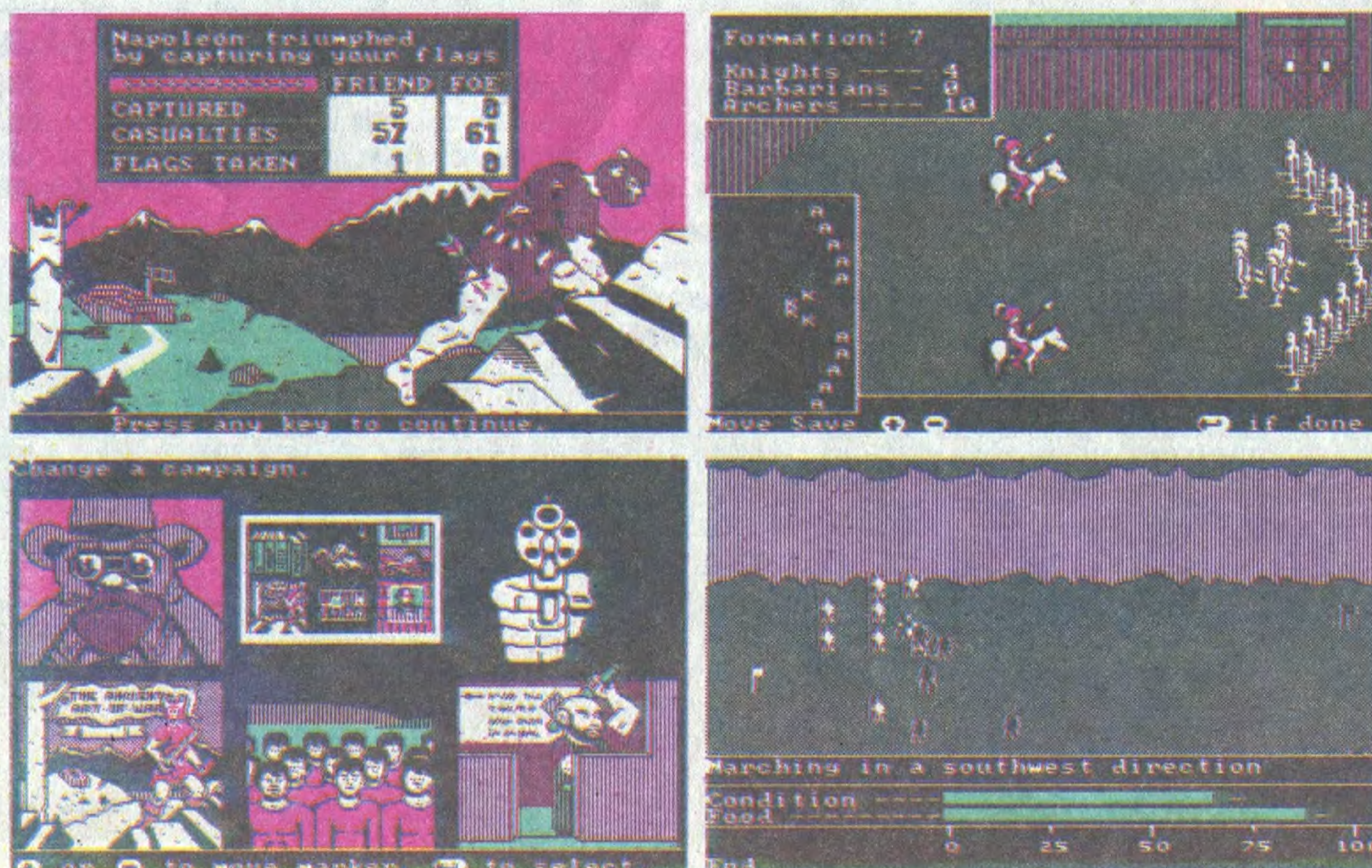
Tę grę znamy chyba wszyscy. Autorom tego tekstu łza się nieraz w oku zakręci, gdy wspominają, jak pięć lat temu, jeszcze w szkolnej pracowni informatycznej (kto wtedy miał w domu PCta?), chowając się przed nauczycielem, zamiast męczyć się z Pascalem, pogrywali w "Wara"... Eh... "To se ne vrati... " Nie czas jednak na wspominki. Opowiedzmy o grze, która, mimo iż powstała w epoce komputera jeszcze nie rozłupanego (prawie dziesięć lat temu!) po dziś dzień godna jest uwagi.

"The Ancient Art of War" jest grą strategiczną, niewątpliwie pierwszą z prawdziwego zdarzenia. Pozwala ona na rozegranie wybranego scenariusza, ze względu na specyfikę występujących w grze oddziałów (łucznicy, rycerze, barbarzyńcy) osadzonego w czasach starożytności lub średniowiecza. W ramach każdego scenariusza możemy dowolnie definiować parametry takie, jak długość linii zaopatrzeniowych, wpływ rodzaju terenu na poruszanie się oddziałów itd. Następnie jeszcze tylko wybór przeciwnika (z ósemki słynnych wodzów) i już jesteśmy na polu bitwy. Każdorazowo celem gry jest zdobycie nieprzyjacielskich flag, które umieszczone są w ważnych strategicznie i, co za tym idzie, dobrze bronionych miejscach. Analogicznie, porażka następuje, gdy przeciwnik wejdzie w posiadanie naszych chorągwi.

Do naszej dyspozycji postawione są oddziały przedstawione na mapie przez sylwetkę białego żołnierza (jak łatwo się domyśleć, wojska przeciwnika przedstawione są przez czarne sylwetki). Każdemu oddziałowi możemy wydać polecenie ruchu (z jednoczesnym określeniem prędkości marszu), można też uzyskać dane o jego aktualnej kondycji i morale czy też zmienić szyk bitewny. Gdy jednostka zbliży się do przeciwnika, następuje walka. Można pozwolić aby ją rozegrał komputer lub też samemu przejąć dowodzenie. Po wyborze tej drugiej możliwości widzimy znakomicie (jak na rok produkcji) animowaną scenkę walki, przy czym tło zmienia się w zależności od rodzaju terenu. Sytuację kontrolujesz przez wydawanie poleceń typu "Naprzód! ", "Wycofać się! " itp.

Gra jest znakomita i naprawdę może się podobać. Warto jeszcze raz powiedzieć, że choć wszystko, co opisaliśmy powyżej, może brzmieć dzisiaj nieco żałośnie, to właśnie "The Ancient Art of War" było pionierem i to ta gra stworzyła to, co nazywa się szumnie "kanonem gier strategicznych".

Alex & Gawron



Po solidnej dawce teorii zawartej w poprzedniej części naszego cyklu zajmiemy się dzisiaj problemami "z życia wziętymi". Aby nie zajmować cennego miejsca zbyt rozwlekłym wstępem, przejdziemy od razu do meritum.

Na początek przyjrzyjmy się bliżej grze Indiana Jones IV w wersji zręcznościowej. Jest ona bardzo dobra i grałoby się w nią zapewne dosyć przyjemnie, gdyby nie jeden problem mącący nam spokój myśli podczas gry. Otóż aby grę ukończyć należy zebrać szesnaście bardzo trudnych do znalezienia magicznych kul. Zbierzmy zatem pięć sztuk - to jest jeszcze łatwe, nagrajmy stan gry i zanalizujmy utworzony plik. Wartość 5 występuje w nim kilka razy, spróbujmy więc inaczej: upuśćmy jedną kule (teraz mamy ich 4) i porównajmy taki plik z tym poprzednim. Okazuje się, iż jedynym bajtem który zmienił wartość z 5 na 4 jest bajt 720. Wstawmy tam więc wartość 16 (czyli 0Fh), załadujmy zmieniony plik i cieszmy się sukcesem...

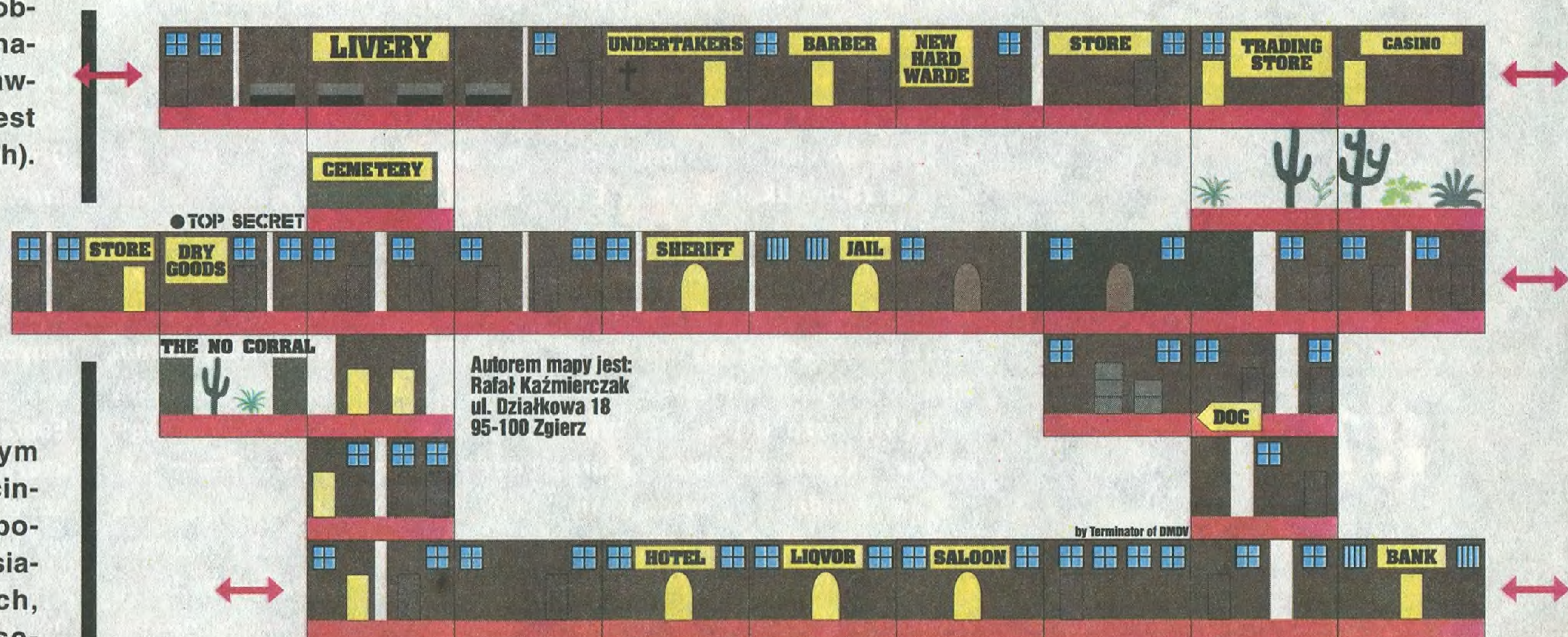
Następną grą którą się zajmiemy będzie "Conan the Barbarian". Barbarzyńca, którego poczynaniami tam sterujemy może mieć pewne dosyć istotne problemy z wytrzymałością (Stamina). Zwykła analiza save'u nic nie daje, spróbujmy więc, podobnie jak w poprzednim przypadku, porównać dwa pliki. Zmienia się kilka wartości, lecz metodą prób i błędów znajdujemy położenie interesującego nas bajtu 31 (1Eh). Okazuje się jednak, iż nie możemy zwiększyć poziomu energii powyżej pewnej maksymalnej wartości. Powinna ona być zapisana gdzieś w

pobliżu - najprawdopodobniej w poprzednim lub następnym bajcie. Po sprawdzeniu okazuje się, iż jest to bajt następny - 32 (1Fh). Po wpisaniu również tam maksymalnej wartości możemy do woli rozkoszować się pojedynkami z naszymi przeciwnikami.

Ostatni problem, którym zajmiemy się w tym odcinku, będzie trochę nietypowy. Otóż gra X-WING posiada dużą ilość ciekawych, dostępnych niestety sekwencyjnie, misji. Bez zakończenia jednej nie ma co marzyć o przejściu do następnej. Save'y są skomplikowane, okazuje się jednak, że dane do każdej misji, jak i briefing do niej zapisane są w oddzielnych plikach - te pierwsze z rozszerzeniem . xwi, drugie - . brf. Tak więc wystarczy zmienić nazwę pliku zawierającego interesującą nas misję, na nazwę misji aktualnie nam dostępnej i... możemy wziąć udział w ostatecznym zniszczeniu "Gwiazdy śmierci". Podobny manewr można było zastosować w grze Prince of Persia - znajdowały się tam pliki opisujące wygląd i zachowanie strażników. Zamiana ich miejscami (a właściwie nazwami) ułatwiała pokonanie tych bardziej zaawansowanych w sztuce fechtunku - przez zastąpienie ich łatwiejszymi zawodnikami.

Tym razem to już wszystko... Dodatkowo wszystkich zainteresowanych prosimy o przysyłanie opisów własnych osiągnieć - będą one publikowane.

Alex & Gawron



GUNFIGHTER

Rzecz dzieje się na Dzikim Zachodzie, w miasteczku jakich wiele. Zadaniem naszego bohatera, szeryfa, jest uratowanie miasteczka. To, czy mu się uda, czy nie, jak zwykle zależy od gracza. Fucha szeryfa jest dość nudna: polega na chodzeniu po miasteczku i szukaniu sztabek złota, które rozrzucone są w jego zakamarkach. W zadaniu tym przeszkadzają przeróżnej maści brutale wyjęci spod prawa. Szeryf, jak to szeryf, ma wielką spluwę, której może używać w obronie przed napastnikami. Spluwa niestety ma w magazynku tylko sześć kul, a powszechnie wiadomo, że gdy się zabija, nie zwraca się uwagi na takie detale, jak zużycie amunicji. Na szczęście nasz bohater może pobierać nową amunicję w swoim biurze (The Sherrif). Aby graczowi się nie nudziło, można też wpaść do kasyna i przegrać trochę szmalu.

A właśnie, skąd brać pieniądze? Otóż za każdego zabitego bandziora płacona jest się stawka wyświetlona po prawej stronie ekranu. Ponadto za każdą znalezioną sztabkę złoto na twoje konto zostaje automatycznie przelana suma 100 dolców.

Niestety, czarne charaktery również strzelają i robią to celnie, a ty masz tylko trzy życia. Jednak jeśli uzbierasz $500 możesz w komnacie oznaczonej czerwonym krzyżykiem kupić dodatkowe życie.

Teraz coś o ekranie gry. W jego górnej części toczy się akcja. Widać tam naszego bohatera i komnatę w której się znajduje. W dolnej części wyświetlane są wiadomości o bandziorach: jak się nazywają i gdzie się aktualnie znajdują, lub przy znalezieniu sztabki złota - ile ich jeszcze trzeba odnaleźć, by uratować miasto. Po lewej stronie widać wizerunek pasożyta, który nam aktualnie zagraża, a po prawej cenę za jego głowę (jest ona dla każdego bandyty inna). W lewym górnym rogu jest magazynek, na samej górze widzimy stan naszego konta, a w prawym górnym rogu ilość żyć, które nam pozostały.

Przy ocenie Gunfightera należy pamiętać, iż jest to stara gra, nie dziwi więc brak muzyki i dość kiepska grafika. Mimo to lubię ją (nie Ty jeden, czego świadectwem ilość nadsyłanych do nas opisów i map do tej gry - red.) i jest dobrym lekarstwem na nudę i zwapnienie.

Jankes

P. S. Prosimy Autora o pilny kontakt z redakcją.

The Two Towers


But the forces of the Dark Lord pursued the Ring.

CZ. 1

Oto ciąg dalszy historii wojny o Pierścień spisanej przez Bilbo Bagginsa na podstawie opowiadania zarówno Froda, jak i pozostałych członków drużyny.

LOSY DRUŻYNY ARAGORNA:

Obóz Drużyny został pod nieobecność Aragorna, Legolasa i Gimlego napadnięty przez orki. Gdy powrócili oni wezwani przez róg Boromira było już za późno. Zabili wprawdzie kilku orków, ale dzielny rycerz z Gondoru nie żył, a Hobbici zniknęli - Frodo i Sam popłynęli samotnie do Mordoru, a Merry i Pippin zostali porwani przez orki. W takiej sytuacji Człowiek, Elf i Krasnolud powędrowali śladem orków by ocalić przyjaciół.

Długo szli na północny zachód, aż doszli do Fangornu - prastarego lasu zamieszkałego przez Enty. Kilkakrotnie widzieli czarodzieja w białych szatach krążącego wokół obozu. Później napotkali staruszka. Gdy zapytali go o zdrajcę Sarumana Białego roześmiał się, rozpiął płaszcz, zdjął kaptur i ukazała się postać którą niedawno widzieli i - nie do wiary - rozpoznali w nim Gandalfa, który zaginął w otchłaniach Morii! Powiedział przyjaciołom że Hobbici są bezpieczni u Pasterzy Drzew i wspólnie wyruszyli do Edoras - stolicy Rohanu (Uwaga - przez północny most mogą nie chcieć ich przepuścić, przez południowy puszczą na pewno).

By wpuszczono ich do królewskiego pałacu musieli pozostawić broń przed drzwiami, jedynie Gandalf zatrzymał swoją laskę. Weszli do sali tronowej, gdzie siedział na tronie król Theoden, omotany kłamstwami Grimy, Smoczego Języka. Wyglądał jak zmęczony życiem starzec, nie mogący utrzymać się na tronie o własnych siłach. Gdy Gandalf użył różdżki, Grima przerażony uciekł, kradnąc po drodze Andurila. Aragorn zaciągnął wszystkich z pokoju do drużyny i ruszyli na poszukiwanie kilku przedmiotów, które ukrył w Golden Hall (Pałacu Królewskim) Grima. Rozpoczęli w jego pokoju (piętro wyżej, północno-zachodni róg), gdzie znaleźli skrytkę. Zanim jednak mogli do niej sięgnąć Gimli musiał rozbroić pułapkę za pomocą zdolności DEVICES (machiny). Znaleźli tam Helmowy Róg oraz pudełko a w nim: kartkę dotyczącą miejsc ukrycia pozostałych skarbów i trzy żelazne klucze potrzebne do otworzenia skrytek. Teraz rozpoczęli przeszukiwanie całego Golden Hall'u od strychu do piwnic. Znaleźli trzy pozostałe skrytki Grimy, a w nich berło, kielich i uzdę. Poza tym znaleźli zbrojownię, gdzie dozbroili tych, których okradł Smoczy Język, kuchnię z której zabrali wiele jedzenia oraz mnóstwo innych rzeczy (np. miecz Theodena). Później w jednym z domów Edoras znaleźli dzielnego rycerza, który poszedł wraz z nimi. Wreszcie wyruszyli by obronić Helmowy Jar przed napaścią Sarumana.



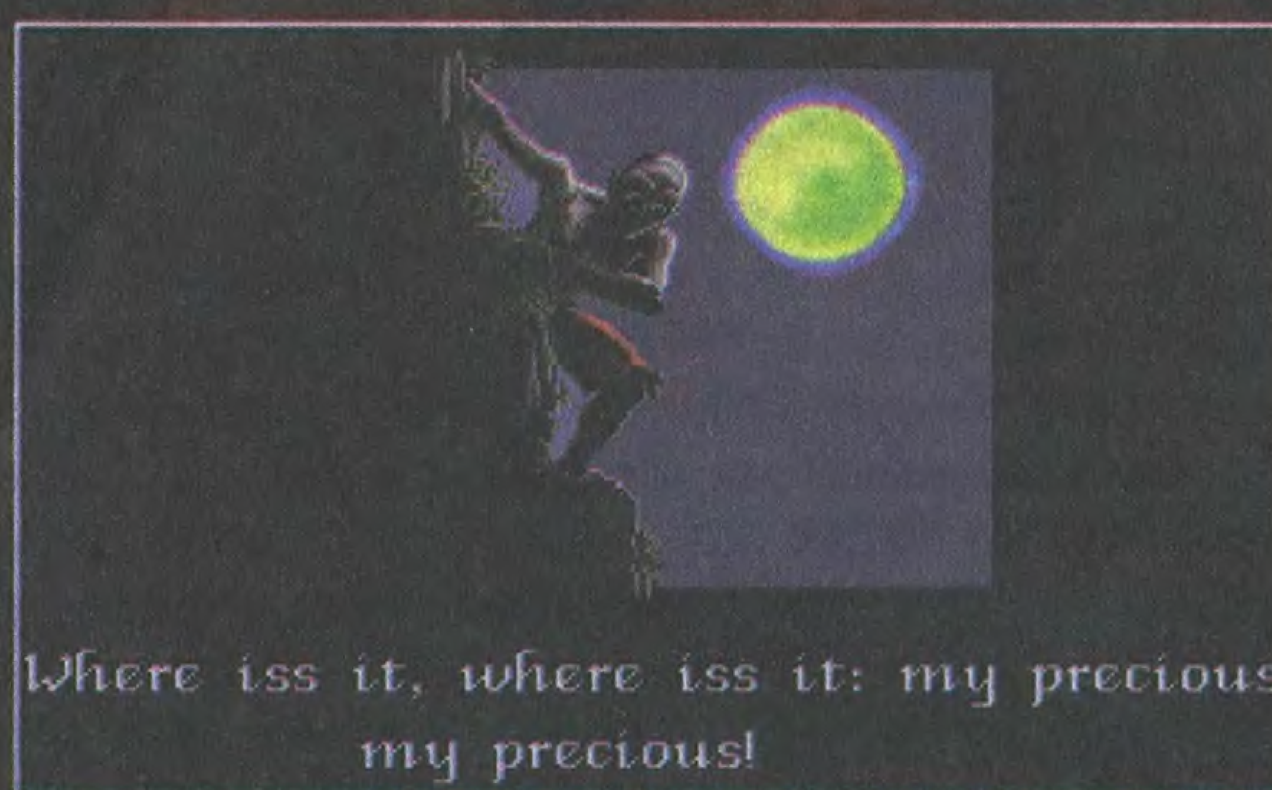
Po drodze pytali wszystkich o nowiny, oraz o bitwy toczone w okolicy. W pewnym momencie Gandalf odłączył by odnaleźć Erkenbranda i sprowadzić go do twierdzy. Odnalazł go idąc do gór na zachodzie i wędrując wzdłuż nich na południe, omijając ścieżkę do Dunlandu. Wyciągnął go z rąk orków i ruszył na odsiecz reszcie, przyjeżdżając w najodpowiedniejszym momencie by ocalić resztę przyjaciół.

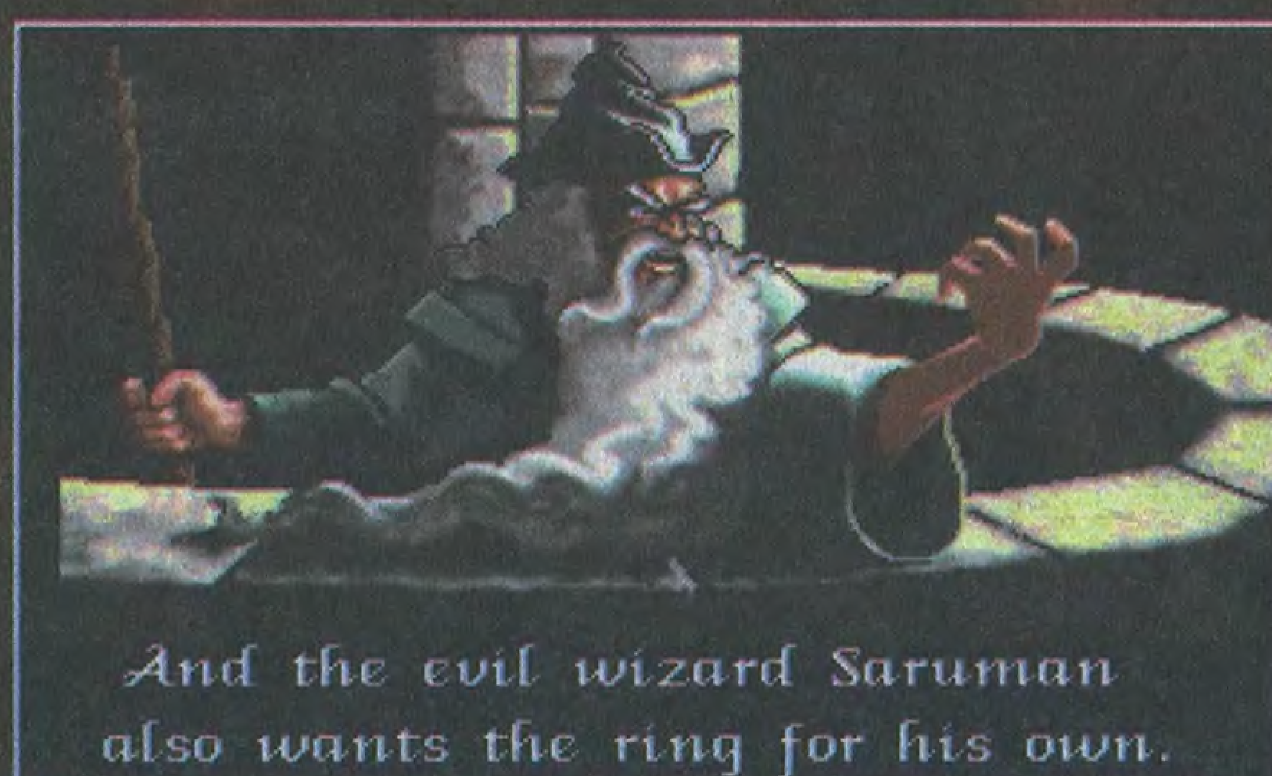
Aragorn tymczasem wjechał do twierdzy gdzie powitano go przyjaźnie, oferując pożywienie, piwo i broń. Gdy wszystko zabrali ruszyli do walki. Ciężka była to bitwa. Już za bramą pokonali dziesięciu wrogów, kilku dalej przy moście, ocalili południową bramę, wycofali się do twierdzy i znów podjęli nierówną walkę. długo tam walczyli, aż do momentu gdy przyjechał z odsieczą czarodziej. Ponieważ w bitwie rozgromiono główne siły Sarumana ruszyli do Isengardu by dać zdrajcy nauczkę.

NORNICK & POLK & KAMILL

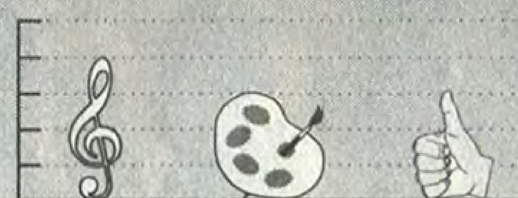
ciąg dalszy w następnym numerze




Where iss it, where iss it: my precious my precious!


And the evil wizard Saruman also wants the ring for his own.

THE TWO TOWERS
ELECTRONIC ARTS '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



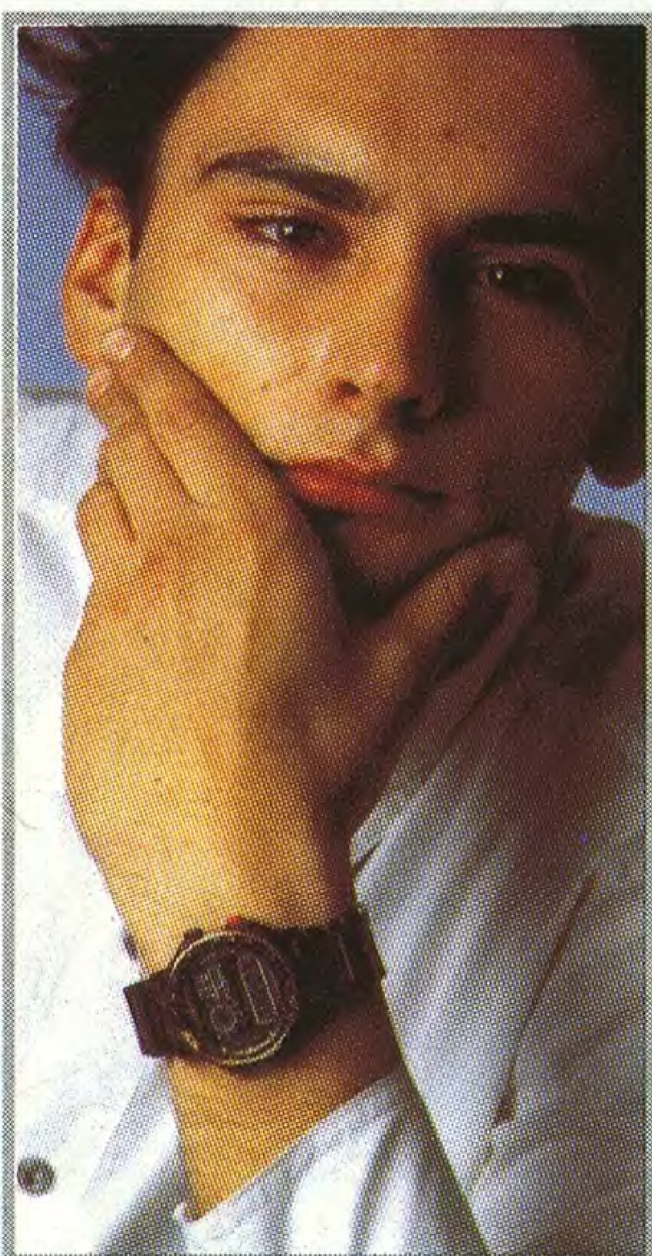
DIVER

ZEGAREK DLA PROFESJONALISTÓW

Niewiarygodnie niska cena:
*tylko **207 000** zł/1 szt.*
Jeżeli zamówisz 2 szt. płacisz 187 000 zł/1 szt.
Przy zamówieniu 3-5 sztuk zaledwie 182 000 zł/1szt.

DIVER to po prostu:

- **wysoka jakość**
- **odporność na duże obciążenia**
- **wielofunkcyjność i nowoczesny wzór**
- **doskonała sprawność działania w każdych warunkach.**





DIVER jest praktycznie niezniszczalny w głębinach oceanicznych, w przestrzeni pozaziemskiej mierzy czas z precyzją zbliżoną do zegara atomowego. DIVER wskaże Ci godzinę w Warszawie, w Chicago, na Madagaskarze czy w HongKongu. Stoper podzieli Ci sekundy na setne części. Alarm wyrwie Cię z najgłębszego snu, a kiedy trzeba delikatnie przebudzi melodyjką. DIVER jest zegarkiem dla każdego sportowca, dla zabieganego biznesmena, dla precyzyjnego pilota, dla nurka, dla kosmonauty. Jego duża czarna tarcza oprawiona w pozłacany pierścień busoli, czarny elastyczny pasek wyglądają równie imponująco na męskiej jak i na damskiej ręce. DIVER w każdej chwili wskaże Ci rok, miesiąc, tydzień, dzień, godzinę, minutę i sekundę zastępując Twój kieszonkowy notes. Kolorowe pulsary włączające się co 10 sekund zmierzą rytm Twojego serca.

DIVER może stać się Twoim naręcznym komputerem.

Uwaga Klienci! Serdecznie zapraszamy do naszych sklepów firmowych w Warszawie przy ul. Wilczej 27 i w Lodzi, przy ul. Rzgowskiej 57 (czynne od poniedziałku do piątku w godz. 10-18).

Szanowni Klienci. PAMIĘTAJCIE!
1. Każda wysłana przez nas przesyłka posiada fakturę, która stanowi dowód zakupu i jest podstawą do uwzględnienia reklamacji.
2. Za otrzymaną przesyłkę płacicie wyłącznie przy odbiorze paczki. Nie odpowiadamy za kwoty wpłacone zaliczkowo w jakiejkolwiek formie.
3. Pamiętajcie o podpisaniu pokwitowania odbioru. Sprawdźcie sumę wypisaną na fakturze z sumą żądaną przez dostawcę paczki.
4. W przypadku ewentualnych reklamacji nie wynikających z winy klienta, wysyłamy nowy egzemplarz towaru lub zwracamy pieniądze (cena towaru plus opłata manipulacyjna).
5. Przypominamy, że nie możemy wysłać więcej niż pięć egzemplarzy każdego towaru na jedno zlecenie.

Zapamiętaj! HOME SHOPPING to udane ZAKUPY W DOMU.

Uwaga! Kupon należy wyciąć dokładnie wzdłuż linii zaznaczonej symbolem ✂. Prosimy wypełnić czytelnie pismem drukowanym i wysłać na karcie pocztowej.

HOME SHOPPING, 00-974 Warszawa, skr. poczt. 24

TopS. 05.93	**KUPON**	Art. nr 8

TAK! Zamawiam ZEGAREK DIVER (DIVER)
Oszczędzam -

kupując 3-5 sztuk płacę 182 000 zł/1szt. - ilość ......
kupując 2 sztuki płacę 187 000 zł/1szt. - ilość ......
kupując 1 sztukę płacę 207 000 zł/1szt. - ilość ......

Imię i Nazwisko ....
Ulica (nr domu/mieszkania) ....
Kod .... Miejscowość ....
Województwo .... Podpis ....
Dostawa w ciągu 6-8 tygodni.

© Studio BYRA

NASZ NOWY MAGAZYN

już JESTEM w kioskach!



WYDAWCA:
SPÓŁDZIELNIA "BAJTEK"